NR INDEKSU: 346 543 ISSN 1506-4026

Nr 19/99 (25) ● 08.09 - 21.09 To prostsze niż myślisz Dwutygodnik

Komputer ŚWIAT

Nasz adres online www.komputerswiat.pl



Dla ambitnych
Odświeżamy BIOS



Strona 54

Testujemy 20 programów do nauki dla młodzieży szkolnej i dzieci

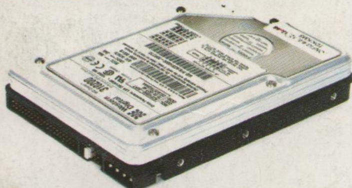
Pecetowa szkoła

Ucz się razem z nami!

Strona 8

Online
Publikujemy stronę WWW
Strona 48

Test sprzętu
Twarde dyski na start



Duży a cieszy!
Strona 18

Poradnik
Szablony
pracują za nas
Strona 28

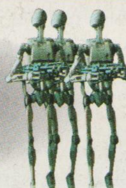
Gry



Strona 58

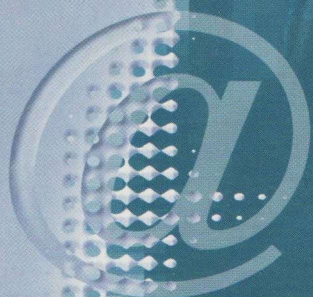


Mroczne widmo
Jak powstaje legenda
Strona 38





Telekomunikacja: POP, SIM Plus, Tak Tak – ile naprawdę kosztują Strona 66



eranet



Nowa, unikatowa usługa - Poczta Elektroniczna w eranet - pozwala Ci utrzymać kontakt z Twoim kontem e-mail, gdziekolwiek jesteś.

Konto e-mail w eranet

to najwygodniejszy sposób korzystania z poczty elektronicznej.
Nie musisz już mieć przy sobie komputera, modemu ani skomplikowanych instrukcji obsługi, by w prosty sposób otrzymywać i wysyłać e-maile. Twój telefon w sieci Era GSM bezzwłocznie powiadomi Cię o przysłanych i znajdujących się na Twoim koncie wiadomościach. Możesz je odczytać, kiedy chcesz, możesz też wysłać nowy e-mail.

Twoje nowe konto w **eranet** będzie związane z Twoim numerem telefonu komórkowego. Na przykład, jeśli masz numer 602372476, to adres Twojej skrzynki pocztowej będzie wyglądał następująco: 602372476@eranet.pl.

Twoje konto w **eranet** może być także używane w sposób tradycyjny. Wystarczy komputer podłączony do Internetu.

W ramach usług eranet oferujemy także numer dostępu do Internetu +48604010101.

Zapraszamy do salonów i sklepów firmowych Era GSM: • Bydgoszcz, ul. Focha 4 • Gdańsk, ul. Podwale Grodzkie 5 • Gdynia, ul. Świętojańska 104a • Jelenia Góra, ul. Górna 10/11 • Kalisz, ul. Śródmiejska 21 • Katowice, al. W. Korfantego 5 • Kielce, ul. Sienkiewicza 78 • Koszalin, ul. 1-go Maja 14/1 • Kraków, ul. Królewska 67 • Lublin, ul. Krakowskie Przedmieście 68 • Łódź, ul. Piotrkowska 103/105 • Poznań, ul. Murawa 2 • Rzeszów, ul. Lisa Kuli 9d • Szczecin, ul. Wojska Polskiego 14 • Warszawa, ul. Puławska 15, ul. Złota 70, Al. Jerozolimskie 11/19 • Wrocław, ul. Świdnicka 19 oraz do dealerów Era GSM.

INFOLINIA: 0 800 602 900 Internet: http://www.eragsm.com.pl telegazeta: str. 602

Twoja era



Nowości



Koncern IBM (zwany Big Blue – Wielki Błękit) zapowiada ofensywę na rynku indywidualnych odbiorców i proponuje np. urządzenia do robienia zakupów bez wychodzenia z domu

Test programów



Komputer ŚWIAT przetestował 20 programów edukacyjnych i sprawdził, które z nich naprawdę przydadzą się uczniom, a których nie warto kupować

Test sprzętu

Poradnik

Magazyn

Okładka: BULLS, PIĘKNA

Komputer ŚWIAT od redaktorów



Mariusz Ziomecki

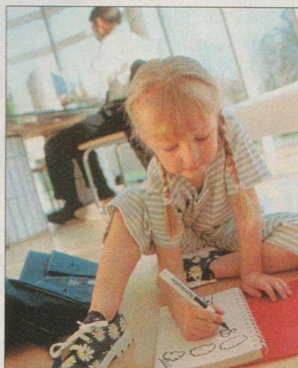


Wiesław Małecki

Drodzy Czytelnicy!

Czy komputer rzeczywiście może wesprzeć rodzinę i nauczycieli w zbożnym dziele kształcenia młodego pokolenia? Czy warto inwestować pieniądze w sprzęt, a potem dodatkowo setki złotych w oprogramowanie? Zdaniem Komputer ŚWIATA odpowiedź jest pozytywna – choć z ważnymi zastrzeżeniami. Jak pokazujemy w naszym tytułowym artykule (str. 8), na rynku nie brak przyzwoitych programów edukacyjnych opracowanych w sposób atrakcyjny, a zarazem oferujących solidną porcję wiedzy. Dostępne są programy zarówno dla maluchów, jak i dla młodzieży szykującej się do poważnych egzaminów: do liceum oraz na studia. Okazało się też, że większość tych programów ma skromne wymagania sprzętowe: nie trzeba rujnować się na kosztowny superkomputer, aby z nich korzystać! To naprawdę ważne. Mamy nadzieję, że informacje zawarte w naszym teście (właściwie dwóch!) oraz w towarzyszącym im omówieniu pomogą Wam w wyborze. Pamiętajmy też, pecet i program to tylko pomoc. Nie zastąpią dobrych nauczycieli i rodziców!

Wskazówki



Prezentujemy kolejną porcję praktycznych wskazówek do programów biurowych i systemów operacyjnych. Tym razem pokazujemy m.in., jak w prosty sposób urozmaicić dokumenty Worda elementami graficznymi i jak dostać się do symulatora ukrytego w Excelu

Online

Dla ambitnych



Żeby nasz komputer bez trudu obsługiwał nowoczesne urządzenia, możemy zaktualizować jego BIOS. Pokazujemy, jak to zrobić prosto i bezpiecznie

Gry



Nie jesteśmy wielbicielami gier walki. Nie zamykamy jednak oczu na ich popularność

Telekomunikacja

Hi-fi/Wideo/Foto

Rynek

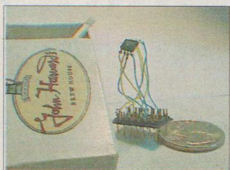
Od redakcji

Fot. PIĘKNA, FREE, PAWEŁ GROMADA

Prosto z dalekopisu

Komputer w pigułce

Henry Shrikumar, student elektroniki na uniwersytecie Massachusetts w USA, skonstruował prawdopodobnie najmniejszy na świecie serwer sieciowy (komputer zarządzający pecetami połączonymi w jedną sieć). iPic, bo tak nazwano nową konstrukcję, ma wielkość tabletki aspiryny. Komputer wyposażono w mikroprocesor napędzany zegarem 4 MHz i 32 kilobajty pamięci. Dla porównania – procesory we współczesnych pecetach taktowane są z prędkością do 550 MHz, a pamięci mają kilkadziesiąt tysięcy razy więcej.



Pomimo tak skromnego wyposażenia, iPica da się podłączyć do internetu i bez trudu przeglądać strony WWW, a jako serwer w internecie komputerek potrafi ponoć obsłużyć ponad siedem tysięcy klientów w ciągu godziny. W dodatku żeby kupić iPaca, nie trzeba być krezusem – kosztuje niecałego dolara. Nie wiadomo tylko, czy komputer pojawi się kiedykolwiek na sklepowych półkach.

Twardy plastik

Japońscy inżynierowie z firmy Sony pracują nad nową generacją 01 **dysków twardych**, w których aluminiowe talerze do zapisywania danych zostaną zastąpione plastikowymi. Szefowie firmy twierdzą, że nowa technologia pozwoli na obniżenie cen twardzieli nawet o 40 procent. Wyeliminowana zostanie bowiem kosztowna operacja szlifowania aluminiowych talerzy. Na razie na plastikowym dysku udało się zapisać 5 GB danych – tyle mieszczą średniej wielkości dyski dostępne dzisiaj na rynku.



COMBO Toshiby obsługuje najpopularniejsze na rynku formaty cyfrowych krążków

Napęd (prawie) do wszystkiego

Wymagający użytkownik peceta, który chciałby oglądać filmy w formacie 02 **DVD** na swoim komputerze, korzystać z programów zapisanych na płytach CD, a od czasu do czasu przenieść większe ilości danych ze swojej maszyny na krążek 03 **CD-RW**, ma nie lada kłopot. Jego pecet musi bowiem mieć na pokładzie obok siebie czytnik DVD, zwykły CD-ROM i nagrywarkę płyt CD-RW. Dla tych, którzy chcą uniknąć takiego tłoku, firma Toshiba przygotowała urządzenie o nazwie COMBO SD-R1002. Według producenta potrafi ono zapisywać dane z czterokrotną prędkością na płycie CD-RW, z taką samą prędkością odtwarzać zawartość krążków DVD, a sześć razy szybciej odczytywać tradycyjne dyski CD-ROM. Taką wszechstronność udało się osiągnąć poprzez umieszczenie wewnątrz urządzenia głowicy z dwiema diodami laserowymi – jedna z nich obsługuje standard DVD, druga zajmuje się płytami CD-ROM i CD-RW. Toshiba zapowiada, że COMBO będzie dostępne na polskim rynku od początku października za około 1000 złotych.

Informacje:
http://www.toshiba.com

Wielki Błękit

Koncern IBM, jeden z największych na świecie producentów komputerów (zwany Big Blue – Wielki Błękit od koloru logo) chce chyba udowodnić, że interesują go nie tylko wielkie przedsięwzięcia informatyczne, ale też zwykłe, przyziemne sprawy. Jak choćby codzienne zakupy. Koncern wkrótce ma rozpocząć produkcję urządzenia o nazwie Easy-Order. Aparat wielkości telefonu komórkowego ma pomóc w robieniu zakupów bez konieczności wychodzenia z domu. Potrzebne artykuły wybieramy z listy przechowywanej w pamięci urządzenia i wyświetlanej na ekranie. Producent twierdzi, że wystarczy specjalnym rysikiem zaznaczyć interesujące pozycje albo przyłożyć do ekranu kody paskowe z opakowań ulubionego gatunku sera albo mleka. Zostaną one zeskanowane przez urządzenie, a kiedy cała lista będzie kompletna, Easy-



Telefon i komputer w jednym



Z maleństwem IBM-a dobrze się podróżuje i...rozmawia

Szarża lekkiej kawalerii



Nowy palmtop bez trudu zmieści się w kieszeni marynarki

Nieco ponad trzydzieści dekagramów (trochę więcej niż kostka masła) waży najnowszy 04 **palmtop** 5mx angielskiej firmy Psion Computers. Producent utrzymuje jednak, że w tym drobnym urządzeniu drzemią spore możliwości. Komputer ma 16 MB pamięci RAM, co pozwala na zapisanie ponad czterech tysięcy stron tekstu. Psionem da się sterować tradycyjnie, za pomocą klawiatury, ale ponoć równie szybko wykona polecenia przekazane za pośrednictwem specjalnego rysika i ekranu dotykowego. Według zapowiedzi producenta komputer będzie bez problemów współpracował z podłączoną drukarką, biurkowym pecetem czy telefonem komórkowym. Wbudowany głośnik oraz klawisze do nagrywania i odtwarzania dźwięku mają go zamienić, jeżeli tego zechcemy, w podręczny dyktafon rejestrujący do 23 minut nagrań. Psiona wyposażono w edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny do sporządzania obliczeń i wykresów, a także terminarz. Przeglądarka internetowa ma umożliwiać otwieranie stron WWW, a program pocztowy wysyłać i odbierać elektroniczną korespondencję. Jednak za wszystkie udogodnienia, które oferuje nowy model Psiona, trzeba słono zapłacić – ponad 3400 złotych.



Do pracy z komputerem możemy używać klawiatury lub ekranu dotykowego i rysika



Notatki da się przenieść do peceta

Informacje:
Apollo Electronics
tel. (022) 8783381
http://www.apollo.com.pl

na co dzień



Ta niewielka tabliczka bez narzekania zrobi za nas zakupy

Order wyśle ją przez internet do sklepu z zaznaczeniem miejsca i daty dostawy towarów. Firma opracowała też dwa urządzenia, które według producenta znacznie ułatwią w przyszłości pracę. Pierwsze to bezprzewodowe telefony. Wyposażono je w duże wyświetlacze, które bez pomocy komputera pozwolą przeglądać strony WWW, a także umożliwią dostęp do dokumentów zgromadzonych w biurowych komputerach. Natomiast Wearable PC to przenośny komputer wyposażony w procesor Pentium 233 MHz i twardy dysk o pojemności 340 MB. Nie potrzeba klawiatury ani myszki. Wystarczy wydać polecenie przez mikrofon, a po chwili komputer zawiadomi właściciela głosem o wykonaniu zadania lub o tym, że... właśnie zawiesił się system.

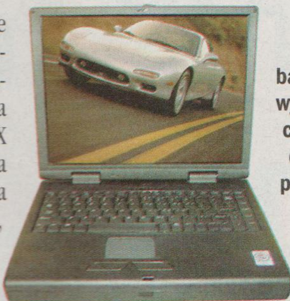
Prognoza Komputer ŚWIATA

Jeszcze kilka lat temu wiadomości o takich wynalazkach przyjmowalibyśmy pewnie z przymrużeniem oka. Ale dzisiaj wiele nowinek szybko znajduje uznanie. Robienie cotygodniowych zakupów w internecie już stało się modne np. w Kalifornii.

Informacje:
IBM
http://www.ibm.com

Bateria albo dyskietka

Przed takim właśnie trudnym wyborem stanie każdy, kto rozważa nabycie nowego notebooka firmy Cybernote – CTX 2300P. Urządzenie ma możliwość pracy z dwiema bateriami jednocześnie, dzięki czemu funkcjonuje bez ładowania do pięciu godzin. W porównaniu z innymi notebookami to niezły wynik. Sęk jednak w tym, że gdy zdecydujemy się na drugą baterię, automatycznie pozbawiamy się napędu dyskietek. Notebooka wyposażono w 05 procesor Pentium II 400 MHz i dysk twardy o pojemności 3,2 GB z możliwością zamiany na dwa razy większy. Producent zapowiada, że pamięć RAM da się rozbudować aż do 384 MB.



Dwie baterie wystarczą na długą podróż

Informacje:
AB SA
tel: (071) 3240500
http://www.ab.pl
cena: 11540 złotych

Czarny koń Logitecha



Firma Logitech, producent urządzeń peryferyjnych do komputerów, rozpoczęła nową ofensywę na polskim rynku. Black Label OEM to nowa seria niedrogich urządzeń do pecetów, która w założeniach producenta ma zwiększyć liczbę polskich klientów Logitecha. Na pierwszy ogień poszło sześć typów myszek komputerowych, klawiatura i cyfrowa kamera internetowa. Wszystkie produkty z serii wyróżniają dwie cechy: jednolicie czarne logo firmy (na innych urządzeniach Logitecha jest ono trójkolorowe) oraz atrakcyjne ceny. Rzeczywiście – myszka Pilot Plus OEM z tej serii, wyposażona w kółko do przewijania stron internetowych, kosztuje nieco ponad 60 złotych. U konkurencji trzeba dopłacić jeszcze około 40 złotych. Za ergonomiczną klawiaturę Logitech liczy sobie także około 60 złotych, czyli dwie trzecie przeciętnej ceny podobnego sprzętu na rynku. Internetowa kamera Quickam Home USB kosztuje około 350 złotych.



W sklepach widać czarno na białym, że ta firma kusi klientów cenami



Kamera na pewno umili internetowe spotkania

Informacje:
Tornado 2000 SA
tel. (022) 8512401
http://www.tornado.com.pl

Kolejny kombajn

Firma Hewlett-Packard rozpoczęła sprzedaż urządzeń które, według zapowiedzi producenta, wyślą na emeryturę niektóre używane do tej pory faksy, drukarki i kopiarki. Zamiast kilku zwalistych maszyn w biurowym pokoju ma stanąć tylko jedna – HP OfficeJet T65. W jej obudowie znalazło się miejsce dla kolorowej drukarki, faksu, skanera i kopiarki. Urządzenie podłączone do komputera ma drukować 11 stron czarno-białego tekstu i 8 stron kolorowych dokumentów na minutę. Taką samą wydajnością powielania czarno-białych i kolorowych dokumentów charakteryzuje się wbudowana w OfficeJet T65 kopiarka. Producent twierdzi, że do zeskanowania zdjęcia lub tekstu wystarczy naciśnięcie jednego przycisku na panelu sterowania, a dwa kliknięcia myszką dołączą gotową kopię do dokumentu wysyłanego faksem lub pocztą elektroniczną.

Informacje:
Hewlett-Packard
tel: (022) 5190600
http://www.hp.com.pl
cena: 2449 złotych

Wbrew pogłoskom, OfficeJet sam nie sprząta w biurze



Co to właściwie jest...

01 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera. W większości komputerów jest on oznaczany jako napęd C.

02 DVD
Z ang. Digital Versatile Disk – płyta z zapisem cyfrowym, zdolna pomieścić co najmniej 4,7 GB danych. Płyty DVD wykorzystuje się m.in. do zapisywania filmów na potrzeby kina domowego.

03 płyta CD-RW
Krążek CD, na którym da się wielokrotnie zapisywać i kasować dane. Przenoszenie danych z komputera na płytę odbywa się za pośrednictwem nagrywarki CD-RW.

04 palmtop
Miniaturowy notatnik elektroniczny, mieszczący się w dłoni człowieka. Palmtopy nie mają napędu dyskietek ani napędu CD-ROM, są za to lekkie i bez problemu mieszczą się w kieszeni. Mają na stałe wbudowane w pamięć podstawowe oprogramowanie (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, bazę danych) oraz programy do zarządzania terminami: alarm, podział stref czasowych. Popularnym systemem operacyjnym dla palmtopów jest Windows CE. Nazwa palmtop to złożenie dwóch angielskich wyrazów palm – dłoń i top – wierzch.

05 procesor
Układ elektroniczny będący mózgiem komputera, jego centralna jednostka obliczeniowa. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie monitora. Prędkość pracy procesora podaje się w megahercach (MHz). Dzisiejsze procesory dostępne na rynku osiągają prędkości rzędu kilkuset megaherców.

Prosto z dalekopisu

Zarażona encyklopedia
Uwaga wszyscy, którzy kupili za prawie 20 złotych numer 7/99 wydawnictwa Encyklopedie multimedialne. Krążek CD-ROM z Encyklopedią kosmosu zarażony jest wirusem *Win.cih*. Przedostaje się on do systemu operacyjnego po uruchomieniu programu z płyty i zaraża wszystkie pliki Windows o rozszerzeniu *exe*. Wirusa wykrywają niektóre programy antywirusowe, na przykład mks_vir6.11b, który można znaleźć w internecie pod adresem http://www.mks.com.pl Firma Polskie Media Amercom, wydawca feralnego krążka, już wycofała z rynku cały, kilkudziesięciotysięczny nakład. Nabywcy zarażonych płyt proszeni są o kontakt z wydawcą pod numerem telefonu (061) 8515147. Wadliwe krążki zostaną wymienione na wolne od wirusa. Nie wiadomo jednak, kto zapłaci tym klientom, których komputery już zostały uszkodzone przez feralny program.
Informacje:
http://www.amercom.com.pl

Ostrożny Disney
Najbardziej chyba znana na świecie wytwórnia kreskówek, Walt Disney Motion Pictures Group, ogłosiła, że w ciągu najbliższych miesięcy ukaże się kilka klasycznych już animowanych filmów na płytach DVD, ale sprzedawane będą tylko przez 60 dni, aby firma oceniła popyt. Na początek rodzice będą mogli kupić swoim pociechom płytę DVD z filmem o przygodach Pinokia. Do końca roku mają się jeszcze ukazać: 101 dalmatyńczyków, Herkules, Piotruś Pan, Księga dżungli i Mała syrenka.
Informacje:
http://www.disney.com

Artystyczne wędrówki

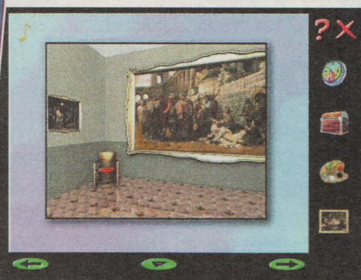
Jeżeli pewnego dnia postanowimy pokazać naszemu dziecku najbardziej znane dzieła polskiego malarstwa, staniemy przed nie lada problemem. Płótna naszych mistrzów pędzla rozrzucone są bowiem po muzeach i galeriach w wielu miastach świata. Na odwiedziny wszystkich chyba nie mamy szans. Program Tajemnice obrazów, proponowany przez Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, ma pomóc najmłodszym w poznaniu kanonu polskiego malarstwa bez konieczności odbywania licznych a kosztownych podróży. Zadaniem dziecka siedzącego przed komputerem jest odnalezienie przedmiotów zgubionych w wirtualnej galerii przez roztargnionego malarza. Wędrówka przez poszczególne sale to okazja do przyjrzenia się zawieszonym na ścianach ponad 60 płótnom najwybitniejszych polskich artystów. Niektórym obrazom trzeba przywrócić oryginalną formę poprzez dodanie lub usunięcie konkretnych przedmiotów czy postaci. Producent programu twierdzi, że po takiej ingerencji poszczególne kompozycje na długo pozostaną w pamięci dziecka. Druga część Tajemnic obrazów pozwala użytkownikowi na rozwinięcie własnych talentów plastycznych. Do dyspozycji dostaje farby, pędzle i arkusze kartonu, które zamaluje tak, jak podpowie mu fantazja. Później z gotowych płócien da się zaaranżować własną ekspozycję, a do muzeum w komputerze zaprosić kolegów.



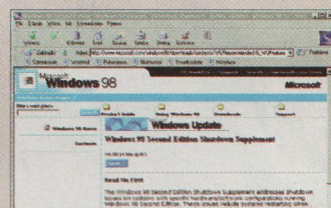
W pustych pokojach trzeba najpierw zrobić porządki, a później zmieniamy je w muzealne sale

Informacje:
Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne SA
tel.: (022) 6220003 w. 275, 277
http://www.wsip.com.pl
cena: 49 złotych

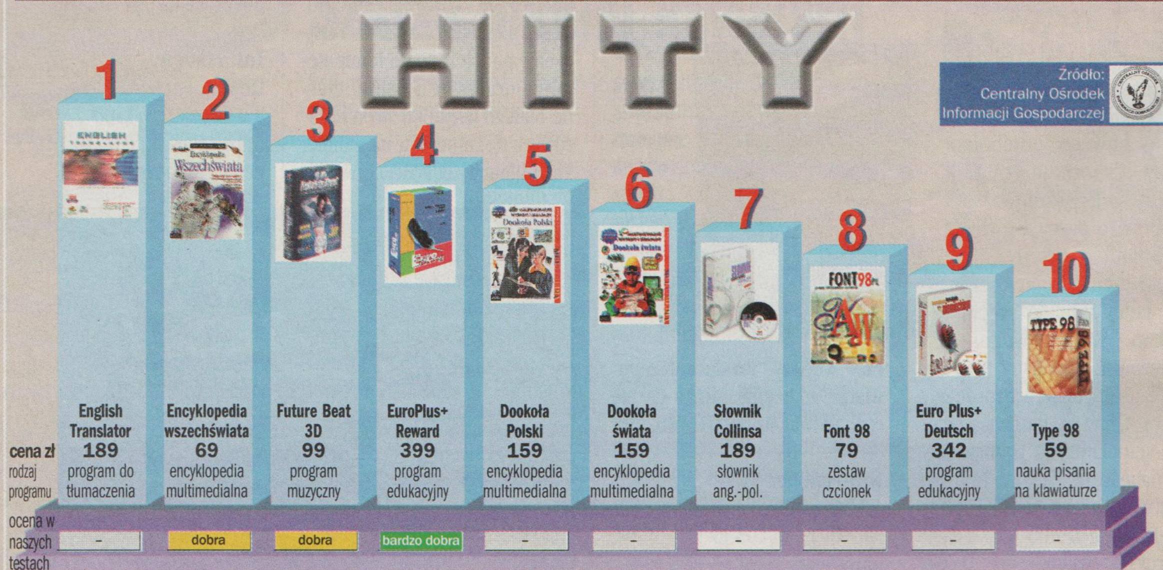



Tajemnice obrazów to dobry przewodnik po sztuce

Wyłącznik do Windows

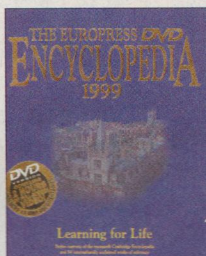


System operacyjny Windows 98 Second Edition (jeszcze nie sprzedawany w Polsce) zawiera błędy. System zawiesza się przy zamykaniu. Firma Microsoft oferuje (za darmo w internecie) ratunek. W oknie przeglądarki należy wpisać adres: http://www.microsoft.com/windows98/downloads/contents/WURecomended/S_WUFeatured/Win98SE/Default.asp i postępować według zawartych tam wskazówek. Pracownicy polskiego oddziału Microsoftu nie wiedzą, czy w polskiej wersji Windows 98 SE, która niedługo wejdzie na rynek, błędu już nie będzie.



Ciężar wiedzy

Prawie 2 GB danych zmieściło się na jednym krążku DVD, który zawiera najnowszą Encyklopedię 1999 firmy Europress. Nowy format zapisu pozwolił producentowi oddać do dyspozycji użytkowników dwie godziny filmów wideo podzielonych na 50 krótkich sekwencji, obrazujących niektóre hasła. Dzięki temu możemy odbyć krótki spacer po uliczkach Rzymu, z bezpiecznego fotela przed komputerem obejrzeć atak rekina albo przyglądać się startowi promu kosmicznego. Na krążku znajdziemy też na przykład opisy ponad czterystu gatunków zwierząt, a 20 tysięcy biografii przybliży najbardziej znane postaci w historii ludzkości. Szkoda tylko, że Encyklopedia 1999 najwięcej korzyści przyniesie tym, którzy dobrze znają język angielski. Dystrybutor programu, firma Licomp EMPiK Multimedia, nie pokusił się o polskie tłumaczenie choćby niektórych haseł. Użytkownik, który poszukuje wyjaśnienia konkretnego terminu, musi w wyszukiwarce wpisać nazwę po angielsku. Dlatego na przykład nic nie wyjdzie nam z poszukiwania Lecha Wałęsy, jeżeli w odpowiednie okienko nie wpiszemy Lech Walesa. Gdyby Encyklopedia 1999 brała udział w teście encyklopedii multimedialnych z numeru 23/98 Komputer ŚWIATA, zajęłaby drugie miejsce w kategorii wydawnictw angielskojęzycznych.





W Encyklopedii znajdziemy wiele sposobów szukania informacji

Informacje:
Licomp EMPiK Multimedia
tel.: (022) 6428165
http://www.europress.co.uk
cena: 229 złotych

Wyniki testu — 2. miejsce

Nazwa encyklopedii / Producent / Telefon informacyjny	Waga	The Europress Encyclopedia 1999 / Europress / (022) 6428165	Ocena
Serwis	**5%**		**4,40**
Serwis na telefon	3%	(022) 6428165	4
Serwis online	2%	www.europress.co.uk	5
Instalacja/podręcznik	**10%**		**3,10**
Automatyczny start	3%	brak	1
Ilość zajmowanego miejsca na dysku twardym	3%	20 MB	4
Możliwość odinstalowania programu	2%	tak	4
Jakość podręcznika	2%	dobra	4
Obsługa programu	**31%**		**4,10**
Oprawa graficzna/obsługa	7%	estetyczna/łatwa	4
Wyszukiwanie informacji	5%	bardzo wygodne	5
Możliwość drukowania informacji	4%	tak	6
Spis filmów, ilustracji, dźwięków	2%	jest	6
Przerzucanie tekstów do innych programów	5%	przez schowek	3
Korzystanie z zakładek	3%	niemożliwe	1
Pomoc w programie	2%	dobra	4
Wprowadzanie notatek	3%	wygodne	4
Dane encyklopedii	**51%**		**5,14**
Aktualność haseł	13%	dobra	4
Liczba/jakość filmów wideo i rysunków	7%	duża/dobra	5
Liczba/jakość nagrań dźwiękowych	5%	duża/dobra	5
Liczba/jakość zdjęć	4%	duża/dobra	5
Liczba haseł	7%	72 000	6
Teksty informacyjne	10%	łatwe do zrozumienia	6
Definicje	2%	rozbudowane	5
Liczba adresów internetowych z dalszymi informacjami	3%	bardzo duża	6
Inne	**3%**		**3,33**
Aktualizacja przez internet	1%	problematyczna	3
Aktualizacja przez sprzedawcę	1%	niemożliwa	1
Ilość danych na CD-ROM-ie	1%	1,99 GB (DVD-ROM)	6
Ocena pośrednia	**100%**		**4,52**
Punkty dodatnie/ujemne		dwa angielskie słowniki	+0,3
Ogólna ocena jakości			**4,82**
Jakość		**dobra**	
Cena/Jakość		**celująca**	
Cena		**229,00 zł**	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		**229,00/4,82 = 47,51**	

NA PLUSIE

Łagodny EMPiK

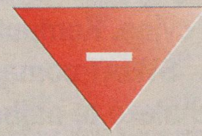
Już za kilka dni w salonach firmy EMPiK w całym kraju na opakowaniach niektórych gier komputerowych pojawi się napis BEZ PRZEMOCY. To rodzaj drogowskazu, który ma pomóc rodzicom w wyborze tytułów dla ich pociech. Grażyna Karwacka z EMPiK-u tłumaczy, że oznaczone gry na pewno nie zawierają brutalnych scen śmierci, walki, obrazów krwi i wnętrzności, a także seksu. Poszczególne tytuły będą klasyfikowane przez wyszkolonych pracowników. Karwacka przyznaje, że co miesiąc EMPiK wprowadza do sprzedaży kilkadziesiąt nowych gier. Na nalepkę BEZ PRZEMOCY zasługuje zaledwie kilka z nich.



NA MINUSIE

Noworoczny kac

W Polsce przygotowania do problemu roku 2000 nie wyglądają zbyt różowo. Z raportu Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji wynika, że najmniej powodów do obaw mają Wielkopolanie, najwięcej mieszkańcy województw mazowieckiego i warmińsko-mazurskiego. W tym ostatnim żadna ze 116 gmin nie zaplanowała w budżecie wydatków związanych z zabezpieczeniami przed problemem roku 2000. Na Mazowszu 95 procent urzędów gminnych nie powołało nawet zespołów kryzysowych. Koszt przygotowania polskiej gospodarki do problemu roku 2000 wyniesie 1,4 mld złotych, z czego brakuje ponad 500 mln złotych.



Ploteczki z branży

Rząd częściowo nieświeży

Internauci, którzy odwiedzili internetowe strony Rządu Rzeczpospolitej Polskiej przed 18 sierpnia mogli zwątpić, czy żyją w tym samym kraju co rząd. Na przykład z mapy administracyjnej na rządowej witrynie wynikało, że Polska nadal podzielona jest na 49 województw. Gdzie indziej tzw. aktualny tekst chwalił rodzimą produkcję roślinną w...1996 roku. Kilka innych stron także zawierało nowinki sprzed dwóch albo trzech lat. O plamie, jaką dało Centrum Informacyjne Rządu zawiadomił radiową Trójkę słuchacz. Audycji poświęconej działaniom centrum i wywiadu z geniuszem, który mieni się jego szefem, można posłuchać w internecie. Śmiech przez łzy!

Informacje:
http://www.radio.com.pl/trojka/kprm/defpr.htm

Prokom – ranny w akcji

Gdy media trzęsą się od rewelacji, że Prokom Software chyba nie spisał się jednak zbyt cudownie przy komputeryzacji Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (ZUS), tu i ówdzie słychać też pytania, czy gdyńska firma odpowie jakoś za opóźnienia i braki w funkcjonowaniu systemu. Reporterzy zwykle dopytują o kary administracyjne, podczas gdy niewidzialna ręka wolnego rynku już wymierzyła firmie Ryszarda Krauzego tęgiego klapsa. Na Giełdzie Papierów Wartościowych przedsiębiorstwo popadło w niełaskę inwestorów. Na początku lipca jedna akcja Prokomu kosztowała 135 złotych. W końcu sierpnia – tylko 104 złote. Ryszard Krauze musi czuć się dość lekko, rozstał się bowiem z – bagatela! – około 180 milionami złotych. Nowych!

Drogowskaz



Fot. PIĘKNA

Czas do szkoły

Wiele komputerów trafia do naszych domów, ponieważ rodzice wierzą, że kosztowna maszyna pomoże dzieciom w nauce. Rzeczywiście, na rynku jest wiele programów reklamowanych jako edukacyjne. Komputer ŚWIAT pomaga znaleźć te najbardziej wartościowe

Czym powinien charakteryzować się dobry program edukacyjny? Komputer ŚWIAT postanowił rozgryźć ten problem i przetestował dwadzieścia takich produktów. Ze względu na liczbę i charakter podzieliliśmy je na dwie grupy. Jako kryterium podziału przyjęliśmy wiek użytkownika. Pierwsze zestawienie obejmuje programy przeznaczone dla dzieci młodszych. Druga grupa zawiera programy przeznaczone dla starszych uczniów szkoły podstawowej i średniej. Orientacyjną granicą pomiędzy nimi jest dziesiąty rok życia. Oczywiście ta granica jest umowna. Na przykład program Polonez przeznaczony jest dla użytkowników od siedmiu do... 19 lat.

Na koniec doszliśmy do wniosku, że wiele czynników wpływa na ostateczną jakość programu edukacyjnego. Najważniejszym z nich wydaje się sposób przekazywania materiału. Nawet najbardziej rozbudowany, bogaty program, który przekazuje wiadomości w nudny i monotonny sposób, nie spełni naszych oczekiwań.

Tylko nauka z dobrym programem przynosi efekty

Bardzo istotny jest też **01 interfejs użytkownika**. Jeżeli nie został starannie przemyślany i wykonany, dziecko zniechęci się nawet do dobrego programu. Brak instrukcji obsługi to poważna wada – występuje niestety aż w czterech spośród testowanych programów.

W trakcie testu okazało się, że programy przeznaczone dla czternastolatków są zdezaktualizowane. W wyniku reformy oświaty zmienił się bowiem cykl nauczania i doszedł jeden szczebel edukacji – gimnazjum. Żaden z testowanych programów jak na razie nie uwzględnia tej zmiany.

Miłym zaskoczeniem okazały się **02 wymagania sprzętowe** testowanych programów. Już przeciętny komputer wyposażony w **03 procesor** Pentium, 16 MB pamięci **04 RAM** i **05 kartę dźwiękową** powinien sobie z nimi poradzić.

Co to właściwie jest...

01 interfejs[1] użytkownika
To inaczej wygląd programu i sposób korzystania z niego. Na interfejs składają się wszystkie okna, przyciski, menu oraz funkcje programu.

02 wymagania sprzętowe
Określają konieczne do poprawnej pracy programu lub systemu operacyjnego parametry techniczne komputera.

03 procesor
Układ elektroniczny będący mózgiem komputera, jego centralna jednostka obliczeniowa. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie monitora.

04 pamięć RAM
Jest to robocza pamięć komputera. Gdy jest jej mało, komputer zmuszony jest zapisywać dane, które się w niej nie mieszczą, na dysku twardym. Spowalnia to znacznie pracę na komputerze. W dzisiejszych warunkach 32 MB pamięci RAM to absolutne minimum.

05 karta dźwiękowa, karta muzyczna
Stanowi rozszerzenie komputera, za pomocą którego można odtwarzać i nagrywać muzykę, mowę lub inne dźwięki. Można do niej podłączyć głośniki, mikrofon lub wieżę stereo. Możemy też zapisać muzykę jako plik dźwiękowy w komputerze.

06 menu
Posegregowana lista opcji, z której użytkownik może wybierać polecenia w celu wykonania konkretnej operacji. Menu prezentowane jest najczęściej w postaci paska przedstawiającego kilka podmenu. Kliknięcie na nazwę menu rozwija listę dostępnych poleceń.

[1] Od angielskiego: interface – miejsce styku dwóch systemów, tu – człowieka i programu; żartobliwie interfejs bywa zwany międzymordziem

Programy dla dzieci

Na ostatniej pozycji uplasował się Multimedialny słownik ortograficzny firmy Albion. Największe zastrzeżenia wzbudził mało przejrzysty sposób obsługi. Trzeba poświęcić dużo czasu, aby się przyzwyczaić do **06 menu**, które zostało przeładowane opcjami. Również sposób przekazywania wiadomości w tym programie jest monotonny. Efekty dźwiękowe są ciekawe i różnorodne, natomiast podkład muzyczny już po kilku minutach mamy ochotę wyłączyć. Sytuację poprawia trochę dołączona do programu gra planszowa oraz obrazek do kolorowania. Wszystko razem daje 3,33 punktu i zaledwie dziesiątą pozycję.

Do najmłodszych użytkowników komputera adresowany jest album **07 multimedialny** Luwr dla dzieci. Dzięki niemu nasze maluchy mogą zapoznać się z najciekawszymi eksponatami słynnego francuskiego muzeum. Dla leniwych i niecierpliwych autorzy przygotowali film, który pozwala zwiedzić Luwr w trzy minuty. Monotonne oglądanie kolejnych arcydzieł dziecko może uprzyjemnić sobie różnymi zabawami, na przykład uzupełniać miejsca w obrazach. (Nie próbujmy tego w prawdziwym muzeum!). Ciekawostka – program działa również na komputerach **08 Macintosh**. W wyniku program otrzymał ledwo ocenę dobrą. Od trójki dzieli go tylko 0,02 punktu.

Firma YDP przygotowała multimedialną prezentację wierszy Juliana Tuwima. Fantastyczna jest obsada. Swojego głosu użyczyli aktorzy Joanna Trzepiecińska i Wojciech Malajkat. Specjalnie skomponowane piosenki wykonują m.in. Majka Jeżowska i Mieczysław Szcześniak. Także jakość grafiki w tym programie jest wysoka. Szczególnie podobały nam się rysunki ilustrujące poszczególne wierszyki. Poważną wadą produktu jest natomiast brak podręcznika i pomocy w programie. Razem 3,59 punktu i ósma pozycja.

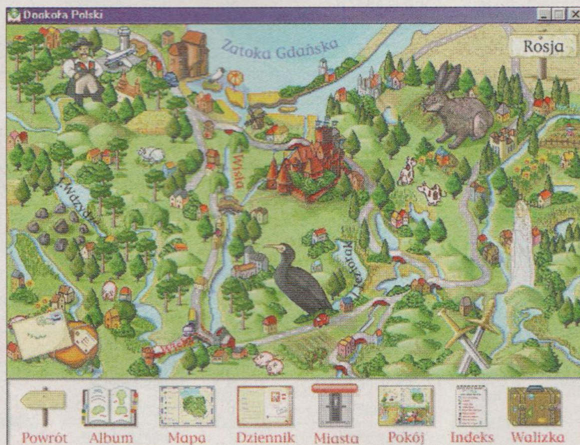
Bohaterem programu Szkoła przyszłości – matematyka jest Dionizy Pompidor. To w jego ogrodzie dziecko zgłębia sekrety podstawowych działań na liczbach. Pomocy udzielają mu rozmaite rośliny i zwierzęta. Z pszczołami poznaje dodawanie, z mrówkami dzielenie, a fasolki prowadzą kurs mnożenia. Nabytą wiedzę dziecko utrwala różnymi ćwiczeniami. Jedno z nich do złudzenia przypomina grę **09 platformówkę**. Na planszy rozmieszczone są liczby; dziecko kieruje chłopczykiem, wybierając te z liczb, które pasują do równania. Rzecz wykonana jest na dobrym poziomie graficznym. Program nie jest jednak pozbawiony wad. Nie można zmienić poziomu trudności ćwiczeń, a zasób oferowanych wiadomości jest raczej skromny. Podsumowując: 3,74 punktu i siódme miejsce.



Ostatnie miejsce: Multimedialny słownik ortograficzny



Encyklopedia dla dzieci – drugie miejsce

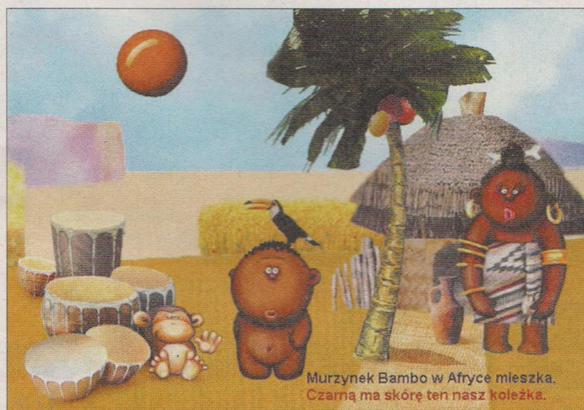


Zwycięzca testu: Dookoła Polski. Dziecko zwiedza cały nasz kraj

Nasza szkoła jest przeznaczona dla uczniów pierwszych trzech klas szkoły podstawowej. Program składa się z czterech gier. Dwie z nich mają rozwijać umiejętności liczenia w zakresie do 100, a dwie kolejne – utrwalać znajomość ortografii. Na plus należy zapisać, że program działa z **10 CD-ROM-u** i nie wymaga **11 instalacji**. Jako jeden z niewielu oferuje zmianę poziomu trudności ćwiczeń. Szata graficzna jest zdecydowanie za uboga. Jednostajne szare tło oraz wszechobecne prostokąty i kwadraty szybko wywołują znużenie. Ożywczy powiew wprowadza jednak sympatyczna, skoczna muzyka grana na fortepianie. W sumie 3,82 punktu i szósta pozycja.

Dzięki kosmicznym stworkom z gwiazdozbioru Kantyleny nasze dziecko dowiaduje się, jakie istnieją instrumenty, poznaje nuty, dźwięki i skalę ludzkiego głosu. Dokładnie tak jak być powinno, oprawa dźwiękowa tego programu stoi na wysokim poziomie. Użytkownik może posłuchać wszystkich instrumentów, a kiedy pozna nutki, jest w stanie stworzyć własną melodyjkę (maksymalnie 50 nut). To wszystko rozgrywa się w kolorowej, dobrze przygotowanej scenerii. Na każdej z pięciu planet czekają na dziecko dwa zadania. Wynik: 3,86 punktu i piąte miejsce.

W czasach, gdy znajomość języków obcych jest koniecznością, wielu rodziców zaciekawi Wielojęzykowy słownik Lingua Land wydany przez firmę YDP. Program ten umożli-



Multimedialny świat Juliana Tuwima. Małpka uwielbia grać na bębnach. Czy uda się nam zagrać taką samą melodię?


To jedna z wielu gier w programie Lingua Land

Co to właściwie jest...

07 multimedialny
Taki, który zawiera więcej niż jeden środek przekazu informacji, na przykład dźwięk i obraz.

08 Macintosh[1]
Nazwa serii komputerów sprzedawanych przez firmę Apple od roku 1984. Macintoshe, zwane również makami, były pierwszymi komputerami z graficznym interfejsem użytkownika. Wszystkie maki sprzedawane od roku 1994 są wyposażane w procesory PowerPC.

09 platformówka
Gra polegająca na przemieszczaniu bohatera po różnych poziomach, zwanych inaczej platformami. Zadaniem gracza jest zazwyczaj zbieranie przedmiotów i unikanie pułapek. Pierwszą taką grą był Jumping Jack.

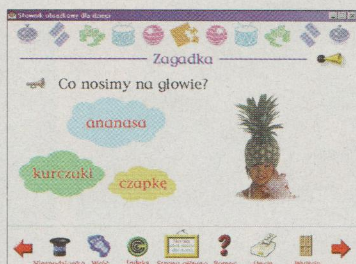
10 CD-ROM[2]
Odmiana płyty kompaktowej, na której zapisane są dane komputerowe. Pojemność płyty CD-ROM wynosi około 650 megabajtów. Obecnie większość programów komputerowych dostarczana jest właśnie na płytach CD-ROM. Na takiej płycie nie można nic zapisać, można ją tylko odczytywać. Od ang. Compact Disk Read Only Memory[3] – pamięć na płycie kompaktowej tylko do odczytu.

11 instalacja
Proces zapisywania na dysk twardy nowego programu i konfigurowania go do pracy. Proces instalacji wykonuje program instalacyjny.

12 386
Rodzaj procesora wprowadzonego na rynek przez firmę Intel w 1985 roku. Był całkowicie zgodny z wcześniejszymi procesorami Intela – 8086 i 286.

[1] czyt. mekintosz
[2] czyt. si di rom
[3] czyt. kompakt disk rid anly memory

wia kontakt z podstawowym słownictwem – około 1000 słów – w pięciu językach: angielskim, amerykańskim, niemieckim, francuskim i hiszpańskim. Jaka jest najprzyjemniejsza metoda nauki? Przez zabawę. Program oferuje więc dziewięć różnych gier, które pomagają w zapamiętywaniu nowych słówek. Zaletą programu są skromne wymagania sprzętowe: da się go używać nawet w komputerach z najstarszymi procesorami z serii 12 (s. 09) 386. W pudełku jest też plakat z informacjami o poruszaniu się po programie. Program otrzymał 4,14 punktu i zajął czwartą pozycję.



Słownik obrazkowy rozbawi każdego

Ciekawość dzieci nie zna granic. W trosce o spokój rodziców i dobrą zabawę dzieci firma Optimus wydała Słownik obrazkowy dla dzieci. Oprócz tradycyjnego słownika na płycie znalazło się wiele zabaw i gier. Do najciekawszych, zdaniem recenzentów Komputer ŚWIATA, należą Łowca znaczków, Skąd ten hałas i Zgadywanka. Szczególnej radości dostarczy ta ostatnia, kiedy dziecko zobaczy na przykład pana, któremu zamiast brody na twarzy rosną... truskawki. Program zawiera duże, wyraźne zdjęcia. Jest to jedyny program, który nie otrzymał oceny celującej za przebieg instalacji. Powód: jak ostrzegają producenci, mogą wystąpić podczas niej kłopoty. Bezproblemowy przebieg instalacji zależy od istnienia na twardym dysku użytkownika 13 (s. 14) pliku o nazwie *wing.dll* W razie jego braku będziemy skazani na męczącą drogę okrężną. Podsumowując: 4,34 punktu i trzecie miejsce.

Każdy z kontrolowanych parametrów wpływa na ocenę końcową – zależnie od jego znaczenia w całym teście. Aby Czytelnicy mogli sami prześledzić sposób tworzenia ocen, w tej kolumnie podaliśmy klucz. Grubym drukiem oznaczone są wagi pośrednie w danej kategorii







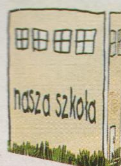


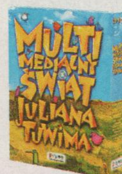
Wyniki testu	Waga	1. miejsce	Ocena	2. miejsce	Ocena	3. miejsce	Ocena	4. miejsce	Ocena
Nazwa programu		**Dookoła Polski**		**Encyklopedia dla dzieci**		**Słownik obrazkowy dla dzieci**		**Lingua Land**	
Producent		**Optimus Pascal**		**Albion**		**Optimus Pascal**		**YDP Multimedia**	
Dystrybutor		**DHO**		**Ard Soft**		**DHO**		**DHO**	
Telefon informacyjny		**(022) 6222826**		**(022) 8632259**		**(022) 6222826**		**(022) 6222826**	
Zalecany wiek gracza		**7-10 lat**		**5-12 lat**		**5-8 lat**		**6-12 lat**	
Nauczany przedmiot		**geografia, historia, biologia**		**różne**		**różne**		**języki obce**	
Ogólne	**25%**		**4,24**		**4,48**		**4,24**		**3,80**
Język programu	5%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
Podręcznik	5%	tylko na CD	2	dobry	4	tylko na CD	2	dostateczny	3
Pomoc w programie	4%	dobra	4	bardzo dobra	5	dobra	4	brak	1
Obsługa programu	4%	łatwa	5	średnia	4	łatwa	5	średnia	4
Serwis na telefon	3%	(033) 8117571	4	(071) 3442101	4	(033) 8117571	4	(058) 5544554 w.30	4
Serwis online	2%	www.opm.pl	3	www.albion.pl	2	www.opm.pl	3	www.ydp.com.pl	3
Opakowanie na CD-ROM	2%	pudełko z książeczką	6	standardowe pudełko	5	pudełko z książeczką	6	pudełko z książeczką	6
Instalacja	**15%**		**4,53**		**2,93**		**3,93**		**3,20**
Minimalne wymagania sprzętowe	2%	486, 8 MB	6	486, 16 MB	6	486, 12 MB	6	386, 8 MB	6
Automatyczny start	1%	jest	6	brak	1	jest	6	brak	1
Przebieg instalacji	3%	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	występują problemy	3	bezproblemowy	6
Możliwość wyboru rodzaju instalacji	2%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
Minimalne miejsce wymagane na dysku twardym	2%	5,16 MB	5	24,5 MB	3	3,99 MB	5	2,63 MB	5
Informacja o zajmowanym miejscu na dysku	1%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
Informacja o wolnym miejscu na dysku	1%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
Odinstalowanie programu	3%	jest	6	brak	1	jest	6	brak	1
Wartość edukacyjna	**60%**		**5,18**		**4,95**		**4,48**		**4,35**
Sposób przekazywania materiału	12%	bardzo interesujący	6	bardzo interesujący	6	interesujący	5	interesujący	5
Zakres nauczanego materiału	12%	duży	5	bardzo duży	6	duży	5	średni	4
Jakość grafiki	6%	bardzo dobra	5	dobra	4	bardzo dobra	5	dobra	4
Dźwięk i muzyka	6%	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5
Zmiana poziomu trudności ćwiczeń	4%	jest	6	jest	6	brak	1	jest	6
Możliwość wyboru kolejności ćwiczeń	4%	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6
Oddzielny podręcznik dla dzieci i rodziców	4%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
Kontrola postępów przez rodziców	4%	jest	6	brak	1	jest	6	jest	6
Sekwencje filmowe	5%	interesujące	5	interesujące	5	przeciętne	3	brak	1
Sceny z przemocą	3%	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6
Ocena częściowa	**100%**		**4,85**		**4,53**		**4,34**		**4,04**
Punkty dodatnie/ujemne		czapeczka, kubek i znaczek	+0,2	gra planszowa i kolorowanka	+0,1			plakat	+0,1
		denerwujący Jaś	-0,1						
Ogólna ocena jakości			**4,95**		**4,63**		**4,34**		**4,14**
Jakość		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**		**dobra**		**dobra**	
Cena/Jakość		**niedostateczna**		**bardzo dobra**		**niedostateczna**		**mierna**	
Cena		**169 zł**		**69 zł**		**115 zł**		**99 zł**	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		**169/4,95 = 34,14**		**69/4,63 = 14,90**		**115/4,34 = 26,50**		**99/4,14 = 23,91**	

Firma Albion przygotowała encyklopedię dla najmłodszych. Ponad 1000 definicji podzielono na 21 grup tematycznych. Wyjaśnienia wzbogacono dużą liczbą ilustracji, zdjęć i filmów. Sposób przekazywania i zakres nauczanego materiału wprost oczarował Komputer ŚWIAT. Definicje są pisane prostym językiem, a dodatkowo istnieje możliwość wyboru poziomu trudności. Znakomitym uzupełnieniem jest muzyka i bogactwo efektów dźwiękowych. Przeglądanie encyklopedii dziecko może uprzyjemniać sobie rozmaitymi grami, a zdobytą wiedzę sprawdzać w quizach. Wraz z programem nabywca otrzymuje grę planszową i rysunki do kolorowania. Łączna ocena to 4,63 punktu i pierwsza w naszym teście ocena bardzo dobra.

Dobre zdjęcia i filmy zwiększają atrakcyjność programów edukacyjnych

Mali podróżnicy powinni zainteresować się programem Dookoła Polski. Dzięki niemu poznają geografię, historię, biologiczne zasoby rodzimego kraju. Zabawa toczy się wokół Jasia. Ten mały, roztrzepany chłopiec ciągle czegoś zapomina. Zadaniem dziecka jest odszukanie Jasia i wręczenie mu zguby, co nie jest wcale zadaniem łatwym. Jaś bowiem wiecznie podróżuje: w trakcie pogoni za nim dziecko zwiedza większość ważnych i ciekawych miejsc w Polsce. Dobre wrażenie zrobiła na nas grafika. Przemyślany sposób używania programu i dobra jakość zdjęć i ilustracji sprawiają, że trudno wprost oderwać się od komputera. Podróżom towarzyszy ciekawy i zróżnicowany podkład muzyczny. Jedyne co może denerwować, to maniery Jasia: najpierw prosi on gracza o dostarczenie pakunku, a potem ucieka przed nim przez całą Polskę. Irytująca jest przewidywalność tej pogoni. Zawsze znajdziemy go w dziesiątym odwiedzanym miejscu. 4,95 punktu i zasłużone zwycięstwo. ■

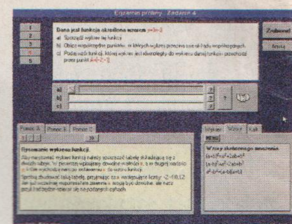







5. miejsce	Ocena	6. miejsce	Ocena	7. miejsce	Ocena	8. miejsce	Ocena	9. miejsce	Ocena	10. miejsce	Ocena
Uczę się muzyki		Nasza szkoła		Szkoła przyszłości – matematyka		Multimedialny świat Juliana Tuwima		Luwr dla dzieci		Multimedialny słownik ortograficzny	
Albion		BPP Marcin Borkowski		Albion		YDP Multimedia		WSiP		Albion	
Ard Soft		MarkSoft		Ard Soft		DHO		TTS Company		Ard Soft	
(022) 8632259		(022) 6639390		(022) 8632259		(022) 6222826		(022) 8433855		(022) 8632259	
3-8 lat		7-10 lat		6-12 lat		brak danych		od 5 lat		7-11 lat	
muzyka		język polski, matematyka		matematyka		literatura polska		sztuka		ortografia	
	4,04		3,72		4,32		3,40		4,00		4,16
polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
dostateczny	3	tylko na CD	2	dobry	4	brak	1	tylko na CD	2	dobry	4
dostateczna	3	dostateczna	3	dobra	4	brak	1	dobra	4	dobra	4
średnia	4	średnia	4	średnia	4	średnia	4	średnia	4	trudna	3
(071) 3442101	4	(022) 6639390	3	(071) 3442101	4	(058) 5544554 w.30	4	(022) 6220003	4	(071) 3442101	4
www.albion.pl	2	www.marksoft.com.pl	2	www.albion.pl	2	www.ydp.com.pl	3	www.wsip.com.pl	2	www.albion.pl	2
pudełko z książeczką	6	pudełko z książeczką	6	standardowe pudełko	5	pudełko z książeczką	6	pudełko z książeczką	6	standardowe pudełko	5
	4,53		5,87		4,07		3,67		4,53		3,07
486, 16 MB	6	Pentium, 8 MB	5	486, 16 MB	6	486, 16 MB	6	486, 8 MB	6	486, 16 MB	6
jest	6	jest	6	brak	1	jest	6	brak	1	brak	1
bezproblemowy	6	nie dotyczy	6	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6
brak	1	nie dotyczy	6	brak	1	brak	1	jest	6	brak	1
8,75 MB	5	nie dotyczy	6	12,2 MB	4	0,3 MB	6	5,29 MB	5	19,3 MB	4
brak	1	nie dotyczy	6	brak	1	brak	1	jest	6	brak	1
brak	1	nie dotyczy	6	brak	1	brak	1	jest	6	brak	1
jest	6	nie dotyczy	6	jest	6	brak	1	brak	1	brak	1
	3,62		3,35		3,42		3,65		3,05		2,88
dobry	4	monotonny	3	dobry	4	dobry	4	monotonny	3	monotonny	3
przeciętny	3	mały	2	mały	2	przeciętny	3	przeciętny	3	przeciętny	3
dobra	4	dostateczna	3	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	dobra	4	dobra	4
bardzo dobra	5	dobra	4	dobra	4	celująca	6	dostateczna	3	dostateczna	3
brak	1	jest	6	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
jest	6	jest	6	jest	6	brak	1	brak	1	brak	1
brak	1	brak	1	brak	1	przeciętne	3	przeciętne	3	brak	1
brak	6	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6
	3,86		3,82		3,74		3,59		3,51		3,23
										gra planszowa i kolorowanka	+0,1
	3,86		3,82		3,74		3,59		3,51		3,33
dobra		dobra		dobra		dobra		dobra		dostateczna	
celująca		celująca		dobra		dostateczna		bardzo dobra		dobra	
49 zł		35 zł		69 zł		69 zł		49 zł		59 zł	
49/3,86 = 12,69		35/3,82 = 9,16		69/3,74 = 18,45		69/3,59 = 19,22		49/3,51 = 13,96		59/3,33 = 17,72	

Programy dla młodzieży


Ostatni: Matematyka dla VII i VIII klasy – program popełnia poważne błędy w ocenianiu prawidłowości odpowiedzi

Ostatnie miejsce w tej grupie przypadło Matematyce firmy UHO Software. Program powstał trzy lata temu, więc nie uwzględnia zmian w systemie nauczania. W programie znaleźliśmy poważny błąd. W trakcie egzaminu w jednym z zadań użytkownik ma wskazać wykres funkcji. Po egzaminie komputer ocenia rezultat i podaje prawidłowe odpowiedzi. Bardzo często się zdarza, że mimo nieprawidłowej odpowiedzi program przyznaje punkty. Zdarza się również sytuacja odwrotna. Program, napisany pod 14 (s. 14) MS-DOS, ma też kłopoty z właściwym działaniem w systemie 15 (s. 14) Windows – nie usłyszymy żadnego dźwięku. Nabywca otrzymuje w pudełku wersje demonstracyjne innych programów firmy UHO. Ten program uzyskał w teście zaledwie 3 punkty i zajął dziesiątą pozycję.

Program Polonez składa się z sześciu modułów. Umożliwiają one poznanie reguł ortografii, pomagają w pisaniu wypracowań i dyktand, sprawdzają wiadomości z zakresu rozbioru zdań. Nie-



Każdy z kontrolowanych parametrów wpływa na ocenę końcową – zależnie od jego znaczenia w całym teście. Aby Czytelnicy mogli sami prześledzić sposób tworzenia ocen, w tej kolumnie podaliśmy klucz. Grubym drukiem oznaczone są wagi pośrednie w danej kategorii









Wyniki testu	Waga	1. miejsce (Zwycięzca Komputer Świat – Jakość)	Ocena	2. miejsce	Ocena	3. miejsce (Zwycięzca Komputer Świat – Cena/Jakość)	Ocena	4. miejsce	Ocena
Nazwa programu		**Encyklopedia dla dzieci**		**Dyktando**		**Ptaki Europy**		**Język polski. Liceum i matura**	
Producent		**Optimus Pascal**		**Zip Soft**		**WSiP**		**UHO Software**	
Dystrybutor		**DHO**		**DHO**		**TTS Company**		**MarkSoft**	
Telefon informacyjny		**(022) 6222826**		**(022) 6222826**		**(022) 8433855**		**(022) 6639390**	
Zalecany wiek gracza		**7-15 lat**		**brak danych**		**brak danych**		**14-18 lat**	
Nauczany przedmiot		**różne**		**ortografia**		**biologia**		**język polski**	
Ogólne	**25%**		**4,08**		**5,12**		**4,20**		**4,24**
Język programu	5%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
Podręcznik	5%	tylko na CD	2	doskonały	6	dostateczny	3	dobry	4
Pomoc w programie	4%	dobra	4	dobra	4	dostateczna	3	dobra	4
Obsługa programu	4%	średnia	4	łatwa	5	łatwa	5	łatwa	5
Serwis na telefon	3%	(033) 8117571	4	(032) 2383490	4	(022) 6220003	4	(094) 3461156	4
Serwis online	2%	www.opm.pl	3	www.zipsoft.com.pl	4	www.wsip.com.pl	2	brak	1
Opakowanie na CD-ROM	2%	pudełko z książeczką	6	pudełko z książeczką	6	pudełko z książeczką	6	folia	3
Instalacja	**15%**		**5,47**		**6,00**		**6,00**		**5,67**
Minimalne wymagania sprzętowe	2%	P75, 16 MB	5	386, 4 MB	6	486, 16 MB	6	486, 8 MB	6
Automatyczny start	1%	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6
Przebieg instalacji	3%	bezproblemowy	6	bezproblemowy	6	nie dotyczy	6	bezproblemowy	6
Możliwość wyboru rodzaju instalacji	2%	jest	6	jest	6	nie dotyczy	6	jest	6
Minimalne miejsce wymagane na dysku twardym	2%	25,3 MB	3	1,76 MB	6	nie dotyczy	6	1,44 MB	6
Informacja o zajmowanym miejscu na dysku	1%	jest	6	jest	6	nie dotyczy	6	jest	6
Informacja o wolnym miejscu na dysku	1%	jest	6	jest	6	nie dotyczy	6	brak	1
Odinstalowanie programu	3%	jest	6	jest	6	nie dotyczy	6	jest	6
Wartość edukacyjna	**60%**		**5,08**		**3,85**		**3,83**		**3,62**
Sposób przekazywania materiału	12%	interesujący	5	dobry	4	dobry	4	monotonny	3
Zakres nauczanego materiału	12%	bardzo duży	6	średni	4	średni	4	średni	4
Jakość grafiki	6%	bardzo dobra	5	dostateczna	3	bardzo dobra	5	dobra	4
Dźwięk i muzyka	6%	dobra	4	dostateczna	3	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5
Zmiana poziomu trudności ćwiczeń	4%	jest	6	jest	6	brak	1	brak	1
Możliwość wyboru kolejności ćwiczeń	4%	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6
Oddzielny podręcznik dla dzieci i rodziców	4%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
Kontrola postępów przez rodziców	4%	jest	6	jest	6	brak	1	jest	6
Sekwencje filmowe	5%	interesujące	5	brak	1	dobre	4	brak	1
Sceny z przemocą	3%	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6
Ocena częściowa	**100%**		**4,89**		**4,49**		**4,25**		**4,08**
Punkty dodatnie/ujemne		wolne otwieranie zakładek	-0,1	książka z tekstami dyktand	+0,05			dema programów	+0,1
Ogólna ocena jakości			**4,79**		**4,54**		**4,25**		**4,18**
Jakość		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**		**dobra**		**dobra**	
Cena/Jakość		**niedostateczna**		**dostateczna**		**celująca**		**celująca**	
Cena		**169 zł**		**97 zł**		**49 zł**		**50 zł**	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		**169/4,79 = 35,28**		**97/4,54 = 21,37**		**49/4,25 = 11,53**		**50/4,18 = 11,96**	

stety grafika programu pozostawia wiele do życzenia. Co gorsza były problemy z jej wyświetlaniem na jednym z redakcyjnych

Nie wierzmy pudełkom. W środku może być knot

komputerów. Zamiast strony tytułowej pojawiała się czarna plansza, a na ekranie tułały się fragmenty poprzednio otwartych stron. Muzyka i efekty dźwiękowe też nie rozsławią imienia Poloneza w świecie. Program nie instaluje się na 16 (s. 14) twardym dysku i działa z CD-ROM-u, ale niestety nie ma 17 (s. 14) automatycznego startu. 3,07 punktu i dziewiąte miejsce.

ABC chemii to kolejny produkt firmy UHO. Przeznaczony jest dla uczniów szkoły podstawowej i średniej. Podobnie jak Matematyka nie uwzględnia on zmian, jakie zaszły w polskim



ABC chemii: szaro i nudno

szkolnictwie. Program składa się z podręcznika, układu okresowego, zadań i testów. Użytkownicy systemu Windows nie będą mogli słuchać muzyki, która działa tylko w DOS-ie. Grafika jest bardzo uboga, żeby nie powiedzieć: odpychająca. Dominującym kolorem jest szarość, a sposób przedstawiania materiału wywołuje natychmiastowe znużenie. Na plus zaliczyć możemy jedynie bardzo niskie wymagania sprzętowe. Z programem poradzi sobie stary komputer z procesorem 386 i 1 MB pamięci. Na CD-ROM-ie znajdziemy wersje demonstracyjne innych programów firmy UHO. Łącznie 3,08 punktu i ósme miejsce.

Adept matematyki został stworzony z myślą o uczniach i młodzieży, od czwartej klasy ▶













5. miejsce	Ocena	6. miejsce	Ocena	7. miejsce	Ocena	8. miejsce	Ocena	9. miejsce	Ocena	10. miejsce	Ocena
Dzieje PRL		Encyklopedia dla dzieci		Adept matematyki		ABC chemii		Polonez		Matematyka klasa VII i VIII	
WSiP		Cartall		MarkSoft		UHO Software		MarkSoft		UHO Software	
TTS Company		TTS Company		MarkSoft		MarkSoft		MarkSoft		MarkSoft	
(022) 8433855		(022) 8433855		(022) 6639390		(022) 6639390		(022) 6639390		(022) 6639390	
brak danych		10-14 lat		10-19 lat		brak danych		7-19 lat		13-14 lat	
historia		różne		matematyka		chemia		język polski		matematyka	
	3,48		3,40		3,88		3,44		3,72		3,60
polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
brak	1	brak	1	dobry	4	dobry	4	dobry	4	dobry	4
brak	1	mierna	2	dostateczna	3	brak	1	dostateczna	3	brak	1
łatwa	5	średnia	4	trudna	3	trudna	3	bardzo trudna	2	średnia	4
(022) 6220003	4	(042) 6397731	4	(022) 6639390	3	(094) 3461156	4	(022) 6639390	3	(094) 3461156	4
www.wsip.com.pl	2	www.cartall.com.pl	3	www.marksoft.com.pl	2	brak	1	www.marksoft.com.pl	2	brak	1
pudełko z książeczką	6	tekturowe opakowanie	4	standardowe pudełko	5	folia	3	standardowe pudełko	5	folia	3
	6,00		5,67		5,67		3,67		5,67		3,67
486, 16 MB	6	486, 16 MB	6	486, 8 MB	6	386, 1 MB	6	486, 8 MB	6	386, 1 MB	6
jest	6	brak	1	brak	1	jest	6	brak	1	jest	6
nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	bezproblemowy	6	nie dotyczy	6	bezproblemowy	6
nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	brak	1	nie dotyczy	6	brak	1
nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	0,9 MB	6	nie dotyczy	6	0,4 MB	6
nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	brak	1	nie dotyczy	6	brak	1
nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	brak	1	nie dotyczy	6	brak	1
nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	nie dotyczy	6	brak	1	nie dotyczy	6	brak	1
	3,92		4,12		2,88		2,62		2,48		2,92
dobry	4	dobry	4	bardzo monotonny	2	bardzo monotonny	2	bardzo monotonny	2	monotonny	3
średni	4	bardzo duży	6	duży	5	przeciętny	3	przeciętny	3	przeciętny	3
bardzo dobra	5	dobra	4	dostateczna	3	mierna	2	mierna	2	dostateczna	3
bardzo dobra	5	dobra	4	mierna	2	brak	1	dostateczna	3	brak	1
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
brak	1	brak	1	brak	1	jest	6	brak	1	jest	6
interesujące	5	interesujące	5	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
brak	6	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6
	4,12		4,17		3,55		2,98		3,27		3,20
		dołączona gra działa nieprawidłowo	-0,05	kalkulator (w programie)	+0,1	dema programów	+0,1	kłopoty z grafiką	-0,2	błędy w działaniu	-0,4
		błędy w odnośnikach hipertekstowych	-0,2							dema programów	+0,1
										kalkulator (w programie)	+0,1
	4,12		3,92		3,65		3,08		3,07		3,00
dobra		dobra		dobra		dostateczna		dostateczna		dostateczna	
niedostateczna		mierna		bardzo dobra		celująca		bardzo dobra		bardzo dobra	
149 zł		96 zł		49 zł		40 zł		49 zł		40 zł	
149/4,12 = 36,17		96/3,92 = 24,49		49/3,65 = 13,42		40/3,08 = 12,99		49/3,07 = 15,96		40/3 = 13,33	

Co to właściwie jest...

13 plik
Podstawowa jednostka przechowywania informacji na dysku twardym. Plikiem może być jakiś program, stworzony przez nas dokument czy baza danych, z której korzystamy. Każdy plik ma swoją nazwę. W Windows pliki są reprezentowane przez ikony – jeden plik to jedna ikona.

14 MS-DOS
Jeden z pierwszych systemów operacyjnych do pecetów. Obecnie praktycznie w zaniku – został zastąpiony nowszymi graficznymi systemami operacyjnymi, takimi jak Windows 95/98.

15 Windows
Rodzaj graficznego systemu operacyjnego. Jego najbardziej popularne odmiany to Windows 95/98 i Windows NT.

16 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera. W większości komputerów jest on oznaczany jako napęd C.

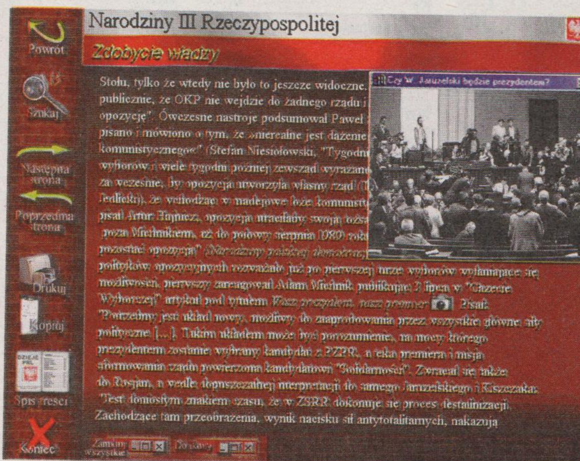
17 automatyczny start
Ułatwienie w Windows, dzięki któremu zaraz po włożeniu kompaktu do napędu CD-ROM płyty z muzyką zaczynają automatycznie grać, a z płyty CD-ROM zawierającej dane komputerowe uruchamiany jest główny program (najczęściej program instalacyjny).

18 macierz
Pojęcie matematyczne. Jest to zespół k*l liczb (lub funkcji) ustawionych w postaci prostokątnej tablicy o k wierszach i l kolumnach. Stosowany jest w mechanice kwantowej.

Programy dla młodzieży (cd.)

podstawówki aż do studentów. Tak ambitny zakres merytoryczny spowodował, rzecz jasna, spiętrzenie dużej ilości materiału. Oprócz prostych działań na liczbach spotkamy tutaj nawet **18 macierze**. Wszystko jest przekazywane trudnym językiem, co w połączeniu z mało efektowną grafiką szybko nuży użytkownika. Bardziej niż do nauki od podstaw program jest przydatny jako pomoc przy rozwiązywaniu zadań. Razem 3,65 punktu i siódma pozycja.

Na miejscu szóstym uplasowała się Encyklopedia dla dzieci firmy Cartall. Zawiera ona ponad 900 artykułów wzbogaconych o liczne ilustracje, zdjęcia i filmy. Na płytce znajduje się jeszcze Atlas świata, obrazkowy quiz i gra. W założeniach prawdopodobnie gra miała przypominać **19 (s. 16) Reversi**, lecz jej reguły są niejasne – a niestety nie dołączono jakiejkolwiek instrukcji. Rozczarowała nas zawartość pudełka. Brakowało chociażby skromnego podręcznika. Kolejny zawód sprawił sam program, a dokładniej **20 (s. 16) odnośniki**. Działały wadliwie i odsyłały nas do niewłaściwych haseł. Na przykład zamiast lotniskowca ujrzeliśmy okręt liniowy (żaglowiec). Program nie wymaga instalacji. Łącznie 3,92 punktu.



Piąte miejsce w teście: Dzieje PRL. Miłośnicy historii powinni zainteresować się multimedialną wersją powojennych dziejów

Program Dzieje PRL, oparty na serii 18 zeszytów pod tym samym tytułem, obejmuje okres od roku 1944 aż po rok 1997, a więc także osiem lat III Rzeczypospolitej. Tytuł jest więc mylący – chyba że autorzy lansują pogląd, iż PRL nadal trwa... Materiał został wzbogacony ponad tysiącem zdjęć, sekwencjami wideo i nagraniami dźwiękowymi. Użytkownik usły-szy na przykład przemówienie generała Wojciecha Jaruzelskiego ogłaszające stan wojenny czy propagandowe, acz bardzo melodyjne piosenki o Warszawie i Nowej Hucie z lat pięćdziesiątych. Przygotowano także film PRL w 10 minut, skrótową prezentację historii najnowszej. Program nie wymaga instalacji. Razem 4,12 punktu i piąte miejsce.

Język polski. Liceum i matura to program pomyślany jako pomoc w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej. Składa się trzech modułów; największy z nich poświęcony jest wiadomościom ogólnym ze wszystkich epok. Dwa pozostałe – ortografii i problemom językowym. Grafika jest efektowna, chociaż zbyt mało urozmaicona a dominujące barwy ciemne i ponure. Kiedy użytkownik udziela błędnej odpowiedzi, ekran komputera rozbłyska złowrogą czerwienią! Program powinien okazać się szczególnie przydatny przy sprawdzaniu wiadomości. Duża liczba testów pozwala uczniowi zweryfikować posiadaną wiedzę, zanim to zrobi (oczywiście niesprawiedliwie!) pani lub pan profesor w szkole. Program otrzymał 4,18 punktu i zdobył przyzwoite, bo czwarte, miejsce w naszym teście.

Ptaki Europy to multimedialny atlas wszystkich ptaków żyjących w Europie. Zawiera krótkie opisy gatunków, barwne ilustracje bądź zdjęcia, nagrania głosów i mapki występowania poszczególnych ptaków. Dodatkowo można w nim obejrzeć kilkanaście filmów, z których kilka rozczarowuje jakością. Dzięki wyszukiwarce



Ptaki Europy. Prawdziwa gratka dla ornitologa. Oprócz opisów wszystkich ptaków europejskich zawiera nagrania ich głosów

uczeń dowie się, które z gatunków znajdują się pod ochroną, a które są na wymarciu. W programie znajdzie także rozdział poświęcony anatomii ptaków, wyglądowi zewnętrznemu oraz rozmnażaniu. Dobre wrażenie wywołuje grafika. Zdjęcia są duże i wyraźne, a poszczególne elementy na stronie zostały przejrzyście rozplanowanie. Ptaki Europy działają tylko z CD-ROM-u. Ocena łączna 4,25 punktu i trzecie miejsce.

Dyktando jest programem ułatwiającym naukę ortografii i interpunkcji. Dostępne są dwa tryby pracy: ucznia i nauczyciela. W pierwszym rola ucznia ogranicza się do poprawnego napisania tekstu czytanego przez lektora, w drugim zaś użytkownik może przygotowywać własne dyktanda. Zaletą tego programu jest wyśmienicie przygotowany podręcznik, który szczegółowo opisuje wszystkie funkcje. Dodatkowo dołączono teksty występujących w programie dyktand. Istnieje możliwość kupna sieciowej wersji Dyktanda. Ocena bardzo dobra (4,54) i znakomita druga pozycja w teście.

Polska edycja Encyklopedii dla dzieci została przygotowana na licencji angielskiego wydawnictwa Dorling Kindersley, wyspecjalizowanego w produkcji programów dla dzieci. Program w jasny, przyjazny sposób objaśnia zawiłości naszego świata. Język jest prosty, a trudniejsze słowa są wyjaśnione w słowniku. Grafika została starannie dopracowana. Dołączone zdjęcia i ilustracje są dobrej jakości. Podobały nam się zróżnicowane efekty dźwiękowe. Zdobytą wiedzę można weryfikować w quizach o różnym poziomie trudności. Specjalny przycisk o nazwie **21 (s. 16) WWW** pozwala posiadaczom modemów łączyć się ze stronami internetowymi Optimusa. Przy wyszukiwaniu haseł z różnych dziedzin denerwujące jest tylko powolne otwieranie i zamykanie **22 (s. 16) zakładek**. Uwzględniliśmy tę uciążliwość przy ocenie. Mimo tego program uzyskał 4,79 punktu i odniósł przekonywające zwycięstwo w grupie.



Zwycięzca testu: Encyklopedia dla dzieci. Tytuł mylący (bo dla młodzieży też), atrakcyjna grafika i dużo dobrej jakości filmów

Tak testował Komputer ŚWIAT

Ogólne

Tu największy wpływ na ocenę miały język programu oraz jakość podręcznika. Programy obcojęzyczne nie mogłyby zyskać naszego uznania. Cieszy, że wszystkie przetestowane produkty komunikowały się z nami po polsku. Bardzo ważny wpływ na komfort nauki ma pomoc umieszczona w programie; pozwala ona znajdować – gdy ktoś jest dostatecznie biegły w posługiwaniu się programem – potrzebne wskazówki bez sięgania do podręcznika. Dla przyszłego użytkownika ważne jest, jak przebiega współpraca z programem, czy występują jakieś kłopoty. Istotne jest, czy osoba początkująca będzie w stanie sobie z nimi poradzić, a skoro nie, to na co może liczyć. Producent lub dystrybutor powinni zapewnić specjalny numer pomocy telefonicznej. Gdy jest to numer rozpoczynający się od 0800, czyli bezpłatny, Komputer ŚWIAT stawia ocenę celującą. Szanująca się firma powinna mieć własną witrynę internetową, a informacje na niej powinny być często uaktualniane. Jeżeli na stronie WWW znajduje się jedynie opis programu, bez 23 (s. 16) **patchów** lub pomocy, wystawialiśmy ocenę mierną. Taki sam numer telefonu do serwisu i dystrybutora powodował obniżenie oceny. Ocenialiśmy także estetykę opakowania. Nikt nie lubi dostawać CD-ROM-u w folii zamiast w pudełku.

Instalacja

Im skromniejsze wymagania sprzętowe, tym lepiej. Większość testowanych programów działa na komputerze klasy Pentium z 16 MB RAM-u. Dziś to nie są już wygórowane wymagania, choć zdajemy sobie sprawę, że dla wielu osób to jest wciąż wysoki próg. Sprawdzaliśmy, czy autorzy pomyśleli o funkcji automatycznego startu. Szczególnie dziwiło nas, że niektóre programy działające tylko z CD-ROM-u nie zostały wyposażone w taką opcję. Zbadaliśmy przebieg instalacji: nikt nie lubi być zaskakiwany w jej trakcie dziwnymi komunikatami. Im mniej miejsca na dysku program zajmował po instalacji, tym wyższą dostawał ocenę; aby zdobyć szóstkę, program powinien zająć poniżej 2 MB. Przed instalacją warto sprawdzić, ile zajmie program i ile mamy miejsca na twardym dysku. Oceniliśmy też, czy autorzy pomyśleli o 24 (s. 16) **deinstalatorze**.

Wartość edukacyjna

Podstawowe znaczenie miał tu sposób przekazywania wiedzy. Im ciekawszy, bardziej zabawny, tym wyżej ocenialiśmy produkt w odpowiedniej pozycji naszej tabeli. Wszelkie gry, quizy i testy zwiększają atrakcyjność, a co za tym idzie, łatwość przyswajania materiału. Ważne jest także bogactwo materiału. Trudno żebyśmy chwalili program, który uczy liczenia do dwudziestu. Nie możemy zapominać o grafice i muzyce: kiedy są dobrej jakości (lecz nie rozpraszające uwagi) nauka idzie sprawnie; niewyszukane kolory i buczenie z głośników błyskawicznie zniechęcają młode osoby. Zwracaliśmy uwagę na możliwość zmiany poziomu trudności ćwiczeń. To szczególnie ważne w rozbudowanych programach przeznaczonych dla użytkowników o dużej rozpiętości wieku. Dalej: każdego ucieszy możliwość wyboru kolejności ćwiczeń. Wszelkie podsumowania pozwalają stwierdzić, jak dużo skorzystaliśmy z danego programu. Sekwencje wideo mają za zadanie wzbogacić prezentowany materiał i pod tym kątem je ocenialiśmy. W żadnym programie nie odnotowaliśmy scen zawierających przemoc.

Ocena jakości

O kolejności poszczególnych programów decyduje tylko ocena jakości, a tę wyliczaliśmy używając specjalnie przygotowanej tabeli – strony 10-13. Parametr Cena/Jakość wynika z następującej skali.

Gry dla starszych

poniżej 13,10	celująca
13,10 - 16,38	bardzo dobra
16,39 - 19,65	dobra
19,66 - 22,93	dostateczna
22,94 - 26,20	mierna
powyżej 26,20	niedostateczna

Gry dla młodszych

poniżej 12,71	celująca
12,71 - 15,89	bardzo dobra
15,90 - 19,07	dobra
19,08 - 22,24	dostateczna
22,25 - 25,42	mierna
powyżej 25,42	niedostateczna

Co to właściwie jest...

19 Reversi
Prosta gra planszowa polegająca na przeskakiwaniu własnymi krążkami nad krążkami przeciwnika. Gracze mają na początku po dwa pionki. Ruchy wykonywane są na przemian. Aby móc wykonać ruch, za pionkiem musimy mieć wolne pole. Zwycięża ten z graczy, który będzie miał więcej krążków na planszy.

20 odnośnik
Charakterystyczny element spotykany najczęściej na stronach WWW. Jest to rodzaj łącznika. Po kliknięciu na niego otwiera się na ekranie inna strona. Odnośnik, zwany również hiperłączem, ma najczęściej postać rysunku lub podkreślonego tekstu.

Na stronie jest cennik.

21 WWW, World Wide Web[1]
To najczęściej odwiedzana część internetu; mieszczące się tu strony są wizualnie bardzo atrakcyjne, ponieważ oprócz tekstu zawierają również grafikę, a czasem też filmy, animacje i dźwięk.

22 zakładka
Niektóre okna dialogowe w programach mają dodatkowe pola. Przełączamy się pomiędzy nimi, klikając na małe pola w górnej części ekranu. Przypomina to przeglądanie teczek w kartotece.

Widok | Typy plików

23 łata (patch[2]**)**
Uaktualnienie programu, gry lub systemu operacyjnego, które likwiduje usterki i błędy ozeoczone w chwili jego powstania.

24 deinstalator
Program odinstalowujący jakąś aplikację z dysku twardego.

[1] czyt. łorld łajd łeb
[2] czyt. pacz

Wskazówki dotyczące zwycięzców testu

Zwycięzca Komputer Świat Jakość

Dookoła Polski – zaczynamy zabawę

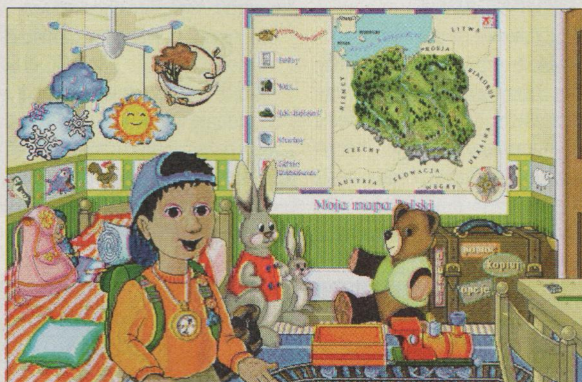
Niestety nie możemy podać skutecznej recepty, jak przechodzić kolejne etapy podróży. Za każdym razem Jaś odbywa swoją podróż inną drogą. Poniżej pokażemy, jak zacząć i na co zwracać uwagę.

Najpierw podajemy swoje imię, wiek i adres. Po prawej stronie planszy widzimy wesołą buźkę. Jeżeli nam się nie spodoba, to klikając na [ikona], możemy ją zmienić. Teraz przeniesiemy się do pokoju Jasia.

Poruszanie po pokoju jest bardzo łatwe. Wystarczy kliknąć przy brzegu ekranu i obrócić się o 90 stopni. Spoglądając w każdą



stronę, znajdziemy wiele przydatnych rzeczy. Na pierwszym etapie jest to lokomotywa, która pozwoli nam objechać cały pokój, i mapa, która umożliwi wyruszenie w fascynującą podróż.





Gdy obrócimy się w prawo, zobaczymy telefon, którym skontaktujemy się z Jasiem, album,



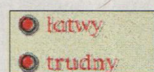
dziennik podróży i obraz-quiz, który umożliwia nam sprawdzenie zdobytych wiadomości.

Po kolejnym obrocie ujrzymy [ikona], w którym możemy obejrzeć najciekawsze filmy, a w prawym górnym rogu odnajdziemy spis ważniejszych miast. Po wybraniu dowolnego miasta pojawi się krótka notka o nim oraz jego umiejscowienie na mapie Polski.

Po ostatnim obrocie ujrzymy planszę ze zdobytymi widokówkami.



Te elementy pozwalają nam kontrolować postępy podróży. Po odsłuchaniu wiadomości od Jasia, wybieramy poziom trudności



Pamiętajmy o śledzeniu, gdzie przebywa Jaś. Pomogą nam zostawiane przez niego listy



Czasami trudno jest go dogonić, ale kiedy już się uda, zobaczymy, czego to zapomniał Jaś



Encyklopedia dla dzieci

Jak szybko zacząć naukę

Zwycięzca Komputer Świat Jakość

Po zainstalowaniu i włączeniu programu musimy podać swoje imię i datę urodzenia (**Rada Komputer ŚWIATA:** Możemy podawać dane nieprawdziwe, na przykład James Bond). Następnie ujrzymy ekran główny programu.



W tym miejscu decydujemy, czy chcemy dotrzeć do wiadomości z kultury, przyrody, historii, nauki, czy może z geografii. Jeżeli szukamy określonej informacji, wybieramy przycisk



Możemy przeczytać biografie sławnych ludzi



trudniejsze słowa sprawdzić w słowniku



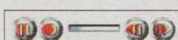
Wybranie [ikona] spowoduje, że komputer wylosuje dla nas temat. W oknach będą się pojawiały ikony. Wyjaśnimy, do czego służą.



informują nas o ciekawych rzeczach związanych z tym tematem;



rozszerzają nasze wiadomości;



pojawienie się tej ikony zawiadamia o filmie do obejrzenia;



można ją znaleźć w dziale historia, po kliknięciu na nią obejrzymy najważniejsze daty związane z tematem;



przekazuje nam informacje o dzieciach żyjących w innych regionach świata;



jest to przegląd ilustracji związanych z wybranym przez nas tematem;



pokazuje mapę pomagającą w zrozumieniu tekstu;



pozwala dokładnie obejrzeć jakiś element np. obraz, pole bitwy;



pokazuje trójwymiarowy model pomagający zapoznać się ze znanym budynkiem, np. świątynią;



taki znaczek informuje nas o niebezpieczeństwach, możemy na przykład przeczytać tekst o grzybach trujących;



filmowe wycieczki po różnych miastach świata.

Najlepsze na rynku

Znakomite czy tylko przeciętne? W tym zestawieniu Komputer ŚWIAT prezentuje programy, które przetestował. O kolejności w tabeli decyduje ocena za jakość

Dookoła Polski



Zwycięzca w kategorii programów dla dzieci

Encyklopedia dla dzieci



Zwycięzca w kategorii programów dla młodzieży

Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Nr zeszytu
Atlasy samochodowe					
1	Microsoft	AutoRoute Express 2000	dobra	354	18/99
2	Cartall	Mapa Polski 99	dobra	99	18/99
3	Route 66	Route 66 Europe 99	dobra	366	18/99
4	Cartall	Mapa Europy 99	dobra	99	18/99
5	AND	AND Route'99 Europe	dostateczna	220	7/99
Encyklopedie angielskie					
1	Microsoft	Encarta 98	bardzo dobra	206	23/98
2	Enc. Britannica	Encyklopedia Britannica	dobra	1220	23/98
Encyklopedie multimedialne					
1	Optimus Pascal Multimedia	Encyklepedia małego człowieka	bardzo dobra	169	8/99
2	Techland	3D Trójwymiarowe dinozaury...	dobra	99	8/99
3	Optimus Pascal Multimedia	Rock w Polsce	dobra	169	8/99
4	Optimus Pascal Multimedia	Wszystko o seksie	dobra	169	8/99
5	Optimus Pascal Multimedia	Encyklopedia Zwierząt – ssaki	dobra	139	8/99
Encyklopedie polskie					
1	Fogra	Multim. Enc. Powszechna	dobra	199	25/98
2	PWN	Encyklopedia Multi. PWN 1999	dobra	293	1/99
Katalogi samochodowe na CD					
1	Impresja	Samochody Świata '98	dobra	49	4/99
2	MpiM Sc	CD Auto Salon '98	dostateczna	25	4/99
Pakiety biurowe					
1	Microsoft	Office 97 Professional SR-1	bardzo dobra	1952	3/99
2	Corel	WordPerfect Suite 8	bardzo dobra	1452	3/99
3	Lotus	SmartSuite 9.0 Millenium	bardzo dobra	842	3/99
4	Microsoft	Works 4.0	dobra	268	3/99
Programy antywirusowe					
1	Symantec	Norton AntiVirus 5.0	celująca	434	9/99
2	G Data Software	AntiVirenKit 8.04	bardzo dobra	244	9/99
3	Kaspersky Lab	AntiViral ToolKit Pro 3.00	bardzo dobra	238	9/99
4	Dr Solomon's Software	Dr Solomon's Anti-Virus 7.91	bardzo dobra	305	9/99
5	Sophos	Sophos Antivirus 3.17	bardzo dobra	1200	9/99
Programy edukacyjne dla dzieci					
1	Optimus Pascal	Dookoła Polski	bardzo dobra	169	19/99
2	Albion	Encyklopedia dla dzieci	bardzo dobra	69	19/99
3	Optimus Pascal	Słownik obrazkowy dla dzieci	dobra	115	19/99
4	YDP Multimedia	Lingua Land	dobra	99	19/99
5	Albion	Uczę się muzyki	dobra	49	19/99
Programy edukacyjne dla młodzieży					
1	Optimus Pascal	Encyklopedia dla dzieci	bardzo dobra	169	19/99
2	Zip Soft	Dyktando	bardzo dobra	97	19/99
3	WSiP	Ptaki Europy	dobra	49	19/99
4	UHO Software	Język polski. Liceum i matura	dobra	50	19/99
5	WSiP	Dzieje PRL	dobra	149	19/99
Programy do nauki czytania i pisania					
1	Optimus Pascal	Umiem pisać	bardzo dobra	129	5/99
2	Optimus Pascal	Rayman uczy matmy i polaka	dobra	129	5/99
3	Optimus Pascal	Słownik obrazkowy dla dzieci	dobra	150	5/99
4	Albion	Między nami literkami	dobra	59	5/99
5	Albion	Sam Czytam/Sam Piszę	dobra	69	5/99
Programy do nauki języka angielskiego					
1	YDP	EuroPlus+ Reward	bardzo dobra	454	1/99
2	DD Komputery	LangMaster 4.0 IEP	bardzo dobra	99	1/99

Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Nr zeszytu
Programy do nauki języka angielskiego					
3	DD Komputery	LangMaster TOEFL	bardzo dobra	379	1/99
4	YDP	Euro+ Business English	bardzo dobra	194	1/99
5	YDP	EuroPlus+ Flying Colours	bardzo dobra	419	1/99
Programy do projektowania ogrodów					
1	FastTrak	3D Landscape Professional	bardzo dobra	600	7/99
2	FastTrak	3D Landscape 2 Deluxe	dobra	400	7/99
3	AutoDesk	Planix Landscape	dobra	480	7/99
Programy do projektowania wnętrz					
1	mb Software AG	ArCon311	dobra	1200	14/99
2	Autodesk	Planix Home Designer 3D	dostateczna	750	14/99
3	Broderbund	3D Home Interiors	dostateczna	320	14/99
4	DesignWare	myHouse	dostateczna	500	14/99
5	Data Becker	3D Dream House Designer	dostateczna	300	14/99
Programy do tworzenia muzyki					
1	Magix	Magix Music Maker 3.0	bardzo dobra	99	6/99
2	Techland	Future Beat 3D	dobra	99	6/99
3	Steinberg	Rebirth RB-338 2.0	dobra	709	6/99
4	Aludra Software	New Beat 2000	dobra	69	6/99
5	PXD Musicsoft	Rave eJay	dobra	150	6/99
Programy faksowe					
1	Compol	WinTel 1.6	bardzo dobra	117	24/98
2	Inex	InFax	dobra	99	24/98
3	Microsoft	Microsoft Fax	dobra	bezpłatny	24/98
4	Symantec	WinFax Pro 9.0	dobra	561	24/98
Programy graficzne					
1	Micrografx	Windows Draw 6	celująca	357	22/98
2	Micrografx	Windows Draw 5	bardzo dobra	50	22/98
3	Jasc	Paint Shop Pro 5.0	dobra	359	22/98
4	Microsoft	Picture It! 2.0	dobra	200	22/98
5	MGI Software	PhotoSuite 8.0.5	dobra	162	22/98
Programy kompresujące					
1	Eugene Roshal	WinRAR 2.0	bardzo dobra	122	25/98
2	Nico Mac Comp	WinZip 6.3	bardzo dobra	101	25/98
3	ARJ Software	JAR 32	bardzo dobra	157	25/98
4	VIP Computers	ProZIP 3.1	bardzo dobra	70	25/98
Programy pocztowe					
1	Microsoft	Outlook Express 4.71	bardzo dobra	bezpłatny	10/99
2	Microsoft	Outlook 98	bardzo dobra	35	10/99
3	Netscape	Kurier Sylaba 4.5	bardzo dobra	bezpłatny	10/99
4	Microsoft	Outlook 97	bardzo dobra	439	10/99
Programy wspomagające ściąganie plików					
1	Headlight Software	GetRight	bardzo dobra	70	13/99
2	Ehub Shabtai & Oyd11	GetSmart	bardzo dobra	50	13/99
3	Aureate Media	Go!zilla	dobra	bezpłatny	13/99
4	Axel Shovkoplays	Net Vampire	dobra	bezpłatny	13/99
5	Enterra Comm. Corp.	iFox 98	dostateczna	80	13/99
Przeglądarki stron WWW					
1	Netscape	Communicator 4.05	dobra	bezpłatny	21/98
2	Microsoft	Internet Explorer 4.01	dobra	bezpłatny	21/98
Systemy operacyjne					
1	Microsoft	Windows 98 Uaktualnienie	dobra	439	26/98
2	Microsoft	Windows NT 4.0 Uaktualnienie	dobra	616	26/98

Drogowskaz

Co to właściwie jest...

01 gigabajt
Gigabajt (GB) jest określeniem pojemności, zwykle stosowanym do opisu dysków twardych i urządzeń do archiwizacji danych. Przedrostek giga w systemie dziesiętnym oznacza miliard, ale w systemie dwójkowym, a w takim działa komputer, 1 GB to 2^{30}, czyli 1 073 741 824 bajtów.

02 EIDE
Kontroler transmisji danych między dyskiem twardym a komputerem. Jest to ulepszona wersja kontrolera IDE (Intelligent Drive Electronics), który występował w starszych komputerach. Złącza IDE nie mogły obsługiwać napędów CD-ROM, DVD i nagrywarek CD-RW. EIDE to skrót angielskiego Enhanced IDE czyli rozszerzone IDE.

03 SCSI
Standard złącza o dużej prędkości transmisji stosowany w komputerach. Duża niezawodność i uniwersalność tego typu połączenia sprawiła, że stał się on standardem w zaawansowanych komputerach. Do kontrolera SCSI możemy podłączyć m. in. dyski twarde, napędy CD-ROM, nagrywarki CD-RW lub skanery.

04 ciągły transfer danych
Parametr ten określa ilość danych, jaką dysk twardy może w sposób ciągły odczytywać bądź zapisywać. Wielkość transferu podajemy w kilobajtach na sekundę. Wysoka wartość tego parametru jest ważna np. przy nagrywaniu własnych płyt CD-R bądź obróbce plików wideo.

05 kB/s
Jednostka szybkości przesyłania danych komputerowych. Transfer o szybkości 1 kB/s oznacza, że w ciągu sekundy przesłane zostaną 1024 bity – jeden kilobajt (kB).



W wielkości siła

Dysk twardy to magazyn wszystkich naszych danych – teczka, w której umieszczamy programy oraz własnoręcznie stworzone pliki i dokumenty. Im jest ona większa, tym więcej pomieści, a więc będzie nam lepiej i dłużej służyć

Producenci dysków twardych walczą zaciekle o rynek. Dla klientów jest to bardzo korzystna sytuacja. Mogą kupić lepszy produkt za stosunkowo niewielkie pieniądze. Obecnie dysk o pojemności 12 01 gigabajtów kupimy już za 800 złotych. Rok temu tyle kosztował dysk o połowę mniejszy.

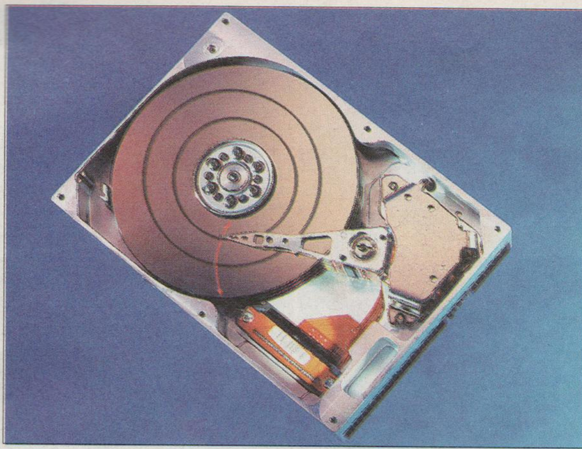
Aby ułatwić naszym Czytelnikom wybór modelu najbardziej odpowiadającego ich potrzebom, sprawdziliśmy możliwości czternastu dysków twardych o pojemnościach od 8 do 13 gigabajtów. Na pierwszy rzut oka 13 GB wydaje się być pojemnością ogromną; szczególnie gdy zaobserwowaliśmy, iż w oferowanych na rynku zestawach komputerowych ciągle jeszcze dominują dyski mniejsze, o pojemnościach rzędu 4-6 GB. Jednak namawiamy na zakup dysku nieco na wyrost: pozwoli to nam dłużej cieszyć się aktualną konfiguracją komputera bez dokonywania kosztownych modernizacji. Nowe systemy operacyjne i gry komputerowe pochłaniają miejsce na dysku całymi setkami megabajtów. Dlatego odpowiednio duża pojemność dysku twardego jest bardzo ważnym kryterium przy jego wyborze, choć oczywiście nie jedynym. Największe dyski 02 EIDE już dziś przekraczają pojemność 20 GB, a dyski 03 SCSI osiągnęły pułap aż 50 GB. Musimy jednak wiedzieć, że z każdym rokiem pojemność produkowanych dysków twardych podwaja się.

Innym ważnym czynnikiem przy wyborze dysku jest, rzecz jasna, jego cena. Jednak cenowa różnica pomiędzy podobnymi modelami dysków 6 i 8 GB wynosi nieraz jedynie 50 złotych. W naszym teście jest podobnie np. w wypadku dysków Western Digital. Zwycięzca testu kosztuje jedynie o 70 złotych mniej niż model, który zajął drugie miejsce. Za owe 70 złotych zyskujemy prawie 3 GB – to dobry interes! Kupując zestaw komputerowy lub nowy dysk, warto więc zorientować się, czy w ofercie danego sprzedawcy różnica ta jest równie niewielka. W wielu sklepach możemy za dopłatą poprosić o zamianę dysku na większy.

Dla tych Czytelników, którzy z rozwagą wydają każdą złotówkę i nie szukają wyśrubowanych parametrów, wyliczyliśmy dla każdego dysku współczynnik: cena za jeden megabajt pojemności dysku. Pozwala on wybrać ekonomiczny dysk, uwzględniając jedynie cenę i pojemność.

Wszystkie przetestowane modele pracują z interfejsem EIDE, a więc nadają się głównie do komputerów biurowych i domowych. W naszych testach założyliśmy, że dla większości użytkowników komputerów zasadnicze znaczenie ma wydajność pracy w systemie operacyjnym Windows. Wielu z nas pracuje na co dzień w Windows z edytorami tekstu i arkuszami kalkulacyjnymi. Również nowe gry tworzone są do działania w tym, najpopularniejszym w świecie, systemie operacyjnym. W tej ważnej kategorii wszystkie modele uzyskały dobre rezultaty, ale zwycięzca testu, dysk Western Digital Caviar AC310200, bezapelacyjnie pokonał swoich rywali.

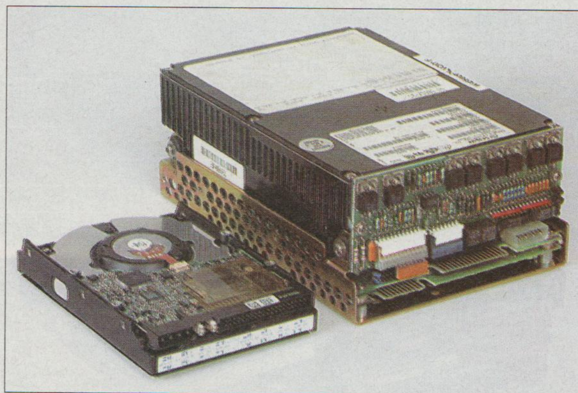
Trochę bardziej zróżnicowane są wyniki w teście 04 **ciągłego transferu danych**. Jeżeli planujemy wykorzystywanie komputera do obróbki bardzo dużych plików zawierających grafikę, dźwięk, filmy lub do nagrywania płyt CD-R, powinniśmy wybrać model zapewniający dużą stałą prędkość transferu danych. Dobrym wyborem będą więc dyski: Western Digital Caviar AC310200, Samsung SV1296A lub Samsung SV0844A. Wszystkie one utrzymują ciągły transfer danych na poziomie powyżej 10 000 05 **kB/s**. Uwaga: niektóre dyski, jak Seagate Medalist ST38420A, Fujitsu MPD3084AT czy Fujitsu MPD3108AT osiągały ciągły transfer odczytu na poziomie niewiele ponad 5000 kB/s, czyli dwa razy słabszy. Znaczenie ma też inny parametr, 06 **średni czas dostępu** do danych. Gdy korzystamy z dużej ilości danych rozmieszczonych w wielu różnych plikach, stracimy odrobinę czasu, czekając, aż dysk wyszuka kolejne porcje informacji. Gdy to jest dla nas ważne, dobrym wyborem będzie model o możliwie najmniejszym średnim czasie dostępu np. Seagate Medalist ST38420A (10 07 **milisekund**) lub Quantum Fireball Plus KA (10,4 milisekundy). Nie dawaliśmy punktów za te parametry – dla lwiej części użytkowników wszak liczy się wydajność w Windows – ale podajemy je wszystkie w tabeli; osoby zainteresowane mogą więc wyciągać własne wnioski.



Dysk twardy od środka. Czerwona linia ukazuje, jak podczas odczytu i zapisu głowica dysku porusza się po powierzchni talerzy

Zwycięzcą testu jest dysk twardy Western Digital Caviar AC310200. Mieści on prawie 10 gigabajtów oraz wykazał się najwyższą wydajnością pracy w systemie Windows 98. Inne atuty zwycięzcy to: długa gwarancja, cicha praca, dobry pakiet wyposażenia dodatkowego (08 **kabel IDE**, śrubki mocujące) i niska cena jednego megabajta pojemności dysku (siedem groszy). Niestety, zmierzony ciągły transfer danych nie jest mocną stroną tego modelu.

Zwycięzca w kategorii Cena/Jakość to model Medalist ST38420A firmy Seagate. Ma on tylko 8 GB pojemności, ale w typowych aplikacjach Windows pracuje z dobrą szybkością. Duży dwumegabajtowy 09 **bufor danych** i najniższy w teście średni czas dostępu dowodzą, że dysk Seagate zdobył to ważne wyróżnienie nie tylko z powodu najniższej ceny, ale przede wszystkim dzięki dobrym parametrom technicznym.

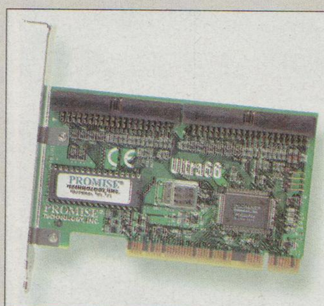


Większy, a jednak mniejszy. Nowy dysk o pojemności 10 GB (po lewej) to mikrus w porównaniu z gabarytami przodka z 1989 roku, po prawej, o pojemności 80 MB (0,08 GB)



Pozorne (na razie) ulepszenie

Coraz więcej dysków twardych obsługuje nowy standard transmisji danych – Ultra DMA/66. Ma on zastąpić dominujący obecnie standard Ultra DMA/33. Główną przewagą Ultra DMA/66 jest zwiększenie maksymalnej prędkości transferu danych z dysku do komputera: z 33 do 66 megabajtów na sekundę. Dysk Ultra DMA/66 może teoretycznie pracować dwa razy szybciej niż dysk Ultra DMA/33. Jednak zastosowanie dysku i kontrolera Ultra DMA/66 nie rozwiąże od razu wszystkich bolączek związanych z szybkością odczytu i zapisu danych. Problem jest bowiem trochę bardziej złożony. Najsłabszym ogniwem w pracy dysku jest mechaniczny odczyt danych z jego powierzchni (praca głowic odczytujących i zapisujących). Maksymalna szybkość przesyłu danych do komputera zależy od tempa odczytu. Nowy standard nie ma wpływu na ten parametr, a więc w efekcie praktyczny przyrost prędkości względem standardu Ultra DMA/33 wynosi, zależnie od modelu dysku, zaledwie kilka lub kilkanaście procent. Innym problemem, z którym może się zetknąć szczęśliwy nabywca dysku Ultra DMA/66, jest ciągle niewielka liczba płyt głównych współpracujących z nowym standardem. Pozostaje więc dokupienie specjalnej karty Ultra DMA/66 (zdjęcie) lub używanie nowego dysku Ultra DMA/66 jako modelu Ultra DMA/33, bowiem nowe dyski zgodne są ze starym standardem.



Nowy kontroler firmy Promise obsługuje dyski twarde Ultra DMA/66

Co to właściwie jest...

06 średni czas dostępu
Parametr ten określa, jak szybko dysk potrafi odnaleźć na swojej powierzchni potrzebne dane. Ponieważ niektóre dane odnajdywane są szybciej, a inne nieco wolniej, przyjęło się podawać informację o średnim czasie dostępu.

07 milisekunda
Milisekunda to jedna tysięczna część sekundy.

08 kabel IDE
Typ kabla służący do połączenia urządzeń pracujących w standardzie IDE i EIDE (dysków twardych, napędów CD-ROM, napędów DVD, nagrywarek CD-RW). Ma on kształt szerokiej taśmy zakończonej podłużnymi wąskimi wtyczkami.



09 bufor danych, cache
Jest to pamięć zamontowana w urządzeniu. Służy ona do tymczasowego przechowywania najbardziej potrzebnych danych. Komputer dużo szybciej pobiera dane z bufora, niż gdyby miał sięgać do informacji zapisanych na dysku.

10 son
Son jest jednostką pomiaru hałasu, jaki człowiek odbiera z otoczenia. Pomiar dokonywany w sonach pozwala uwzględnić poza samym natężeniem hałasu także to, jak bardzo jest on męczący dla człowieka.

11 mp3
(MPEG-1 Audio Layer-3) Typ kompresji plików dźwiękowych. Tak skompresowany dźwięk zajmuje nawet 10 razy mniej miejsca, niż dźwięk oryginalnie zapisany na płycie kompaktowej, zachowując przy tym bardzo dobrą, bliską oryginałowi jakość dźwięku.

Co to właściwie jest...

12 jakość CD
Muzyka może być zarejestrowana w formie danych cyfrowych i tak też jest zapisywana na płytach kompaktowych. Płyta CD jest wyznacznikiem dobrej jakości dźwięku. Określenie jakość CD odnosi się więc do jakości zapisu dźwięku np. przez kartę dźwiękową. Musi on być zapisany stereofonicznie, z dokładnością 16 bitów i z częstotliwością próbkowania 44,1 kHz. Takie parametry zapisu pozwalają uzyskać brzmienie zbliżone do jakości oferowanej przez płytę kompaktową.

13 skaner
Skaner jest to urządzenie, które potrafi przekształcić zdjęcie, obraz, bądź dokument w plik graficzny zrozumiały dla komputera. Taki plik można dalej obrabiać w komputerze lub wydrukować, tworząc kopię oryginału.



14 rozdzielczość
Rozdzielczość obrazu określa, jak dokładnie odwzorowane są poszczególne jego szczegóły. Wyraża się ją dwoma liczbami określającymi, ile pikseli obraz ma w pionie i w poziomie. Im większe są to wartości, tym dokładniejszy jest obraz.

15 dpi
(ang. dots per inch – punkty na cal) Jest to jednostka opisu rozdzielczości obrazu, a więc jakości elektronicznych obrazów graficznych, wydruków itp. Określa liczbę punktów obrazu (najmniejszych elementów składowych obrazu elektronicznego) na długości jednego cala obrazu (2,54 cm). Im większa jest liczba dpi, tym dokładniejszy jest obraz.

Wyniki testu

Producent / Model / Dostawca / Telefon kontaktowy	Waga	1. miejsce: Western Digital / Caviar AC310200 / California Computer / (022) 6680200	Ocena	2. miejsce: Western Digital / Caviar AC313000 / California Computer / (022) 6680200	Ocena
Serwis	**6%**		**4,83**		**4,83**
Okres gwarancji	2%	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5
Sposób naprawy	2%	Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Wymiana na nowy u sprzedawcy	6
Telefon pomocy technicznej	1%	(022) 6680200	3	(022) 6680200	3
Strona WWW producenta	1%	www.wdc.com	4	www.wdc.com	4
Wydajność	**25%**		**6,00**		**5,00**
Wydajność w systemie Windows 98	25%	bardzo duża (91,6%)	6	duża (85,5%)	5
Ciągły transfer danych (odczyt)		5500 kB/s		12008 kB/s	
Ciągły transfer danych (zapis)		5093 kB/s		11187 kB/s	
Średni czas dostępu		14,3 milisekundy		13,8 milisekundy	
Pojemność (sprawdzona)	**45%**	**9782 MB**	**3,90**	**12410 MB**	**4,56**
Cena jednego megabajta pojemności dysku		7 groszy		6 groszy	
Głośność pracy	**12%**		**6,00**		**6,00**
Poziom hałasu (praca jałowa)	6%	bardzo cichy (0,8 10 (str.19) sona)	6	bardzo cichy (0,9 sona)	6
Poziom hałasu (odczyt danych)	6%	bardzo cichy (1,4 sona)	6	bardzo cichy (2,2 sona)	6
Inne dane	**2%**		**6,00**		**3,50**
Nadrukowane oznaczenia zworek	1%	tak	6	tak	6
Nadrukowane parametry dysku	1%	tak	6	nie	1
Format obudowy		3,5 cala		3,5 cala	
Pojemność bufora danych		512 kB		512 kB	
Prędkość obrotowa		5400 obr./min		5400 obr./min	
Standard transmisji danych		Ultra DMA/66		Ultra DMA/66	
Instalacja	**6%**		**3,33**		**3,33**
Instalacja	2%	typowa	4	typowa	4
Instrukcja obsługi	4%	angielska	3	angielska	3
Wyposażenie	**4%**		**4,75**		**4,75**
Kabel IDE	1%	tak	6	tak	6
Zworki konieczne do skonfigurowania dysku	1%	tak	6	tak	6
Śrubki do montażu	1%	tak	6	tak	6
Sanki do zamontowania dysku w kieszeni 5,25 cala	1%	nie	1	nie	1
Ocena pośrednia	**100%**		**4,78**		**4,77**
Ocena końcowa			**4,78**		**4,77**
Jakość		**bardzo dobra**		**bardzo dobra**	
Cena/Jakość		bardzo dobra		dobra	
Cena		720 zł		790 zł	
Cena/Jakość - sposoby wyliczenia		720/4,78=150,79		790/4,77=165,55	

Wyniki testu

Producent / Model / Dostawca / Telefon kontaktowy	Waga	8. miejsce: Fujitsu / MPD3108AT / AB / (071) 3240500	Ocena	9. miejsce: Western Digital / Caviar AC28400 / California Computer / (022) 6680200	Ocena
Serwis	**6%**		**4,00**		**4,83**
Okres gwarancji	2%	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5
Sposób naprawy	2%	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Wymiana na nowy u sprzedawcy	6
Telefon pomocy technicznej	1%	(071) 3240526	4	(022) 6680200	3
Strona WWW producenta	1%	www.fujitsu-europe.com	4	www.wdc.com	4
Wydajność	**25%**		**5,00**		**5,00**
Wydajność w systemie Windows 98	25%	duża (82,5%)	5	duża (85,1%)	5
Ciągły transfer danych (odczyt)		5364 kB/s		5617,5 kB/s	
Ciągły transfer danych (zapis)		5153 kB/s		5277,8 kB/s	
Średni czas dostępu		14,6 milisekundy		16 milisekund	
Pojemność (sprawdzona)	**45%**	**10299 MB**	**4,04**	**8056 MB**	**3,40**
Cena jednego megabajta pojemności dysku		8 groszy		8 groszy	
Głośność pracy	**12%**		**6,00**		**6,00**
Poziom hałasu (praca jałowa)	6%	bardzo cichy (0,3 sona)	6	bardzo cichy (0,6 sona)	6
Poziom hałasu (odczyt danych)	6%	bardzo cichy (1,3 sona)	6	bardzo cichy (1,5 sona)	6
Inne dane	**2%**		**6,00**		**6,00**
Nadrukowane oznaczenia zworek	1%	tak	6	tak	6
Nadrukowane parametry dysku	1%	tak	6	tak	6
Format obudowy		3,5 cala		3,5 cala	
Pojemność bufora danych		512 kB		512 kB	
Prędkość obrotowa		5400 obr./min		5400 obr./min	
Standard transmisji danych		Ultra DMA/66		Ultra DMA/66	
Instalacja	**6%**		**2,00**		**3,33**
Instalacja	2%	typowa	4	typowa	4
Instrukcja obsługi	4%	brak	1	angielska	3
Wyposażenie	**4%**		**2,25**		**4,75**
Kabel IDE	1%	nie	1	tak	6
Zworki konieczne do skonfigurowania dysku	1%	tak	6	tak	6
Śrubki do montażu	1%	nie	1	tak	6
Sanki do zamontowania dysku w kieszeni 5,25 cala	1%	nie	1	nie	1
Ocena pośrednia	**100%**		**4,36**		**4,30**
Ocena końcowa			**4,36**		**4,30**
Jakość		**dobra**		**dobra**	
Cena/Jakość		dobra		bardzo dobra	
Cena		779 zł		610 zł	
Cena/Jakość - sposoby wyliczenia		779/4,36=178,75		610/4,30=141,86	

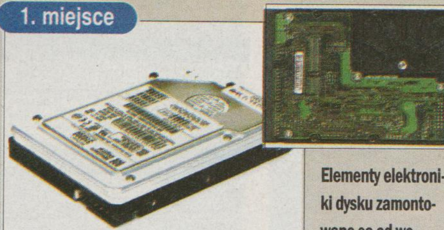
3. miejsce		4. miejsce		5. miejsce		6. miejsce		7. miejsce	
IBM DJNA-371350 TCH Components (022) 8682225	Ocena	**Samsung SV1296A** Cadena Systems (061) 8173022	Ocena	**Fujitsu MPD3130AT** AB (071) 3240500	Ocena	**Quantum Fireball Plus KA** FF Computers (033) 8185599	Ocena	**Quantum Fireball CR 13GB** FF Computers (033) 8185599	Ocena
	4,67		3,83		4,00		3,83		3,67
36 miesięcy	5	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5
Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3
(022) 8682225	3	(061) 8173022	3	(071) 3240526	4	(033) 8185599	3	(033) 8185599	3
www.ibm.com	3	www.samsung.com	4	www.fujitsu-europe.com	4	www.quantum.com	4	www.quantum.com	3
	5,00		5,00		5,00		5,00		5,00
duża (87,5%)	5	duża (81,3%)	5	duża (84,3%)	5	duża (85,6%)	5	duża (83,7%)	5
5570 kB/s		10729 kB/s		8181 kB/s		5741 kB/s		5642 kB/s	
5387 kB/s		10306 kB/s		8554 kB/s		5570 kB/s		5594 kB/s	
12,3 milisekundy		14,2 milisekundy		14 milisekund		10,4 milisekundy		13,5 milisekundy	
12943 MB	4,68	12323 MB	4,54	12417 MB	4,56	13210 MB	4,74	12410 MB	4,56
10 groszy		8 groszy		7 groszy		10 groszy		7 groszy	
	5,50		6,00		6,00		5,50		6,00
bardzo cichy (1,7 sona)	6	bardzo cichy (0,9 sona)	6	bardzo cichy (0,4 sona)	6	bardzo cichy (0,9 sona)	6	bardzo cichy (0,9 sona)	6
cichy (3,3 sona)	5	bardzo cichy (1,8 sona)	6	bardzo cichy (1,1 sona)	6	cichy (3,3 sona)	5	bardzo cichy (1,6 sona)	6
	6,00		6,00		6,00		1,00		1,00
tak	6	tak	6	tak	6	nie	1	nie	1
tak	6	tak	6	tak	6	nie	1	nie	1
3,5 cala		3,5 cala		3,5 cala		3,5 cala		3,5 cala	
2 MB		512 kB		512 kB		512 kB		512 kB	
7200 obr./min		5400 obr./min		5400 obr./min		7200 obr./min		5400 obr./min	
Ultra DMA/66		Ultra DMA/33		Ultra DMA/66		Ultra DMA/66		Ultra DMA/66	
	3,33		3,33		2,00		2,00		2,00
typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4
angielska	3	angielska	3	brak	1	brak	1	brak	1
	2,25		2,25		2,25		2,25		2,25
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
	4,71		4,65		4,59		4,50		4,47
	4,71		4,65		4,59		4,50		4,47
bardzo dobra		bardzo dobra		bardzo dobra		dobra		dobra	
niedostateczna		dostateczna		dobra		niedostateczna		dostateczna	
1290 zł		970 zł		851 zł		1350 zł		850 zł	
1290/4,71=274,12		970/4,65=208,47		851/4,59=185,32		1350/4,50=299,80		850/4,47=190,07	

10. miejsce		11. miejsce		12. miejsce		13. miejsce		14. miejsce	
IBM DJNA-370910 TCH Components (022) 8682225	Ocena	**Seagate Medalist ST38420A** Wolexim (052) 3458120	Ocena	**Samsung SV0844A** Cadena Systems (061) 8173022	Ocena	**Fujitsu MPD3084AT** AB (071) 3240500	Ocena	**Quantum Fireball CR 8,4GB** FF Computers (033) 8185599	Ocena
	4,67		4,00		3,83		4,00		3,83
36 miesięcy	5	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5	36 miesięcy	5
Wymiana na nowy u sprzedawcy	6	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u sprzedawcy	3
(022) 8682225	3	(052) 3724255	4	(061) 8173022	3	(071) 3240526	4	(033) 8185599	3
www.ibm.com	3	www.seagate.com	4	www.samsung.com	4	www.fujitsu-europe.com	4	www.quantum.com	4
	5,00		5,00		5,00		5,00		5,00
duża (87,6%)	5	duża (84,5%)	5	duża (82,2%)	5	duża (83,6%)	5	duża (85,1%)	5
5617,50 kB/s		4608,8 kB/s		12008 kB/s		5236 kB/s		5740,7 kB/s	
5499,50 kB/s		7271,6 kB/s		10226 kB/s		5113 kB/s		5546,1 kB/s	
13 milisekund		10 milisekund		15,4 milisekundy		15,2 milisekundy		15 milisekund	
8691 MB	3,59	8221 MB	3,45	8056 MB	3,40	8056 MB	3,40	8056 MB	3,40
12 groszy		7 groszy		8 groszy		8 groszy		8 groszy	
	6,00		6,00		6,00		6,00		6,00
bardzo cichy (0,7 sona)	6	bardzo cichy (0,9 sona)	6	bardzo cichy (1 son)	6	bardzo cichy (0,6 sona)	6	bardzo cichy (0,8 sona)	6
bardzo cichy (2,8 sona)	6	bardzo cichy (2,9 sona)	6	bardzo cichy (2,7 sona)	6	bardzo cichy (2,4 sona)	6	bardzo cichy (1,3 sona)	6
	6,00		6,00		6,00		6,00		6,00
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
3,5 cala		3,5 cala		3,5 cala		3,5 cala		3,5 cala	
512 kB		2 MB		512 kB		512 kB		512 kB	
7200 obr./min		5400 obr./min		5400 obr./min		5400 obr./min		5400 obr./min	
Ultra DMA/66		Ultra DMA/33		Ultra DMA/33		Ultra DMA/66		Ultra DMA/66	
	3,33		3,33		3,33		2,00		2,00
typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4	typowa	4
angielska	3	angielska	3	angielska	3	brak	1	brak	1
	2,25		2,25		2,25		2,25		2,25
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
nie	1	nie	1	nie	1	nie	1	nie	1
	4,28		4,17		4,14		4,07		4,06
	4,28		4,17		4,14		4,07		4,06
dobra		dobra		dobra		dobra		dobra	
mierna		bardzo dobra		bardzo dobra		bardzo dobra		dobra	
1050 zł		549 zł		610 zł		638 zł		640 zł	
1050/4,28=245,59		549/4,17=131,58		610/4,14=147,34		638/4,07=156,76		640/4,06=157,64	

Western Digital Caviar AC310200



1. miejsce



Jakość	bardzo dobra
Cena/Jakość	bardzo dobra
Cena	720 zł

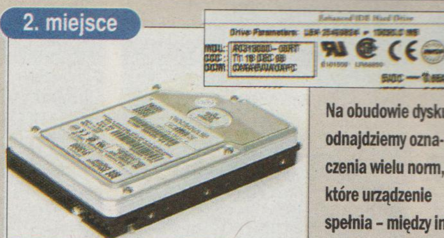
Elementy elektroniki dysku zamontowane są od wewnątrz. Dużo trudniej je teraz uszkodzić przez przypadkowe dotknięcie

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66
- dobre wyposażenie dodatkowe

–
- instrukcja obsługi w języku angielskim
- niski ciągły transfer danych

Western Digital Caviar AC313000

2. miejsce



Jakość	bardzo dobra
Cena/Jakość	dobra
Cena	790 zł

Na obudowie dysku odnajdziemy oznaczenia wielu norm, które urządzenie spełnia – między innymi zobaczymy znak normy europejskiej CE

+
- cicha praca
- wysoki ciągły transfer danych
- Ultra DMA/66
- dobre wyposażenie dodatkowe

–
- instrukcja obsługi w języku angielskim

IBM DJNA-371350

3. miejsce



Jakość	bardzo dobra
Cena/Jakość	niedostateczna
Cena	1290 zł

IBM bardzo dobrze oznaczył wszystkie cechy urządzenia, a ponadto umieścił na dysku adres strony WWW

+
- prędkość wirowania talerzy 7200 obr./min
- Ultra DMA/66

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- instrukcja obsługi w języku angielskim

Samsung SV1296A

4. miejsce



Jakość	bardzo dobra
Cena/Jakość	dostateczna
Cena	970 zł

Na dysku widnieje ostrzeżenie (w języku angielskim), mówiące, że dotykanie elementów elektronicznych dysku grozi jego uszkodzeniem

+
- cicha praca
- wysoki ciągły transfer danych

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- instrukcja obsługi w języku angielskim

Fujitsu MPD3130AT

5. miejsce



Jakość	bardzo dobra
Cena/Jakość	dobra
Cena	851 zł

Delikatne połączenie wewnętrzne dysku twardego jest dobrze zabezpieczone, ale nadal odsłonięta jest taśma łącząca

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- brak instrukcji obsługi

Quantum Fireball Plus KA

6. miejsce



Jakość	dobra
Cena/Jakość	niedostateczna
Cena	1350 zł

Uszkodzenie bądź usunięcie tej plomby prowadzi do utraty gwarancji

+
- prędkość wirowania talerzy 7200 obr./min
- Ultra DMA/66
- krótki średni czas dostępu

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- brak instrukcji obsługi
- niski ciągły transfer danych
- brak oznaczeń zworek i parametrów dysku

Quantum Fireball CR 13GB

7. miejsce



Jakość	dobra
Cena/Jakość	dostateczna
Cena	850 zł

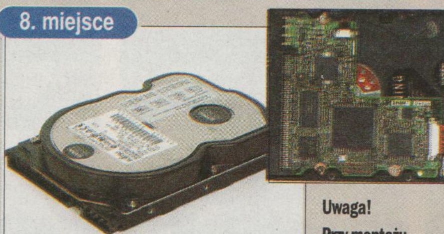
Wewnętrzne połączenie dysku jest idealnie zabezpieczone – ukryte pod metalową pokrywą

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- brak instrukcji obsługi
- niski ciągły transfer danych
- brak oznaczeń zworek i parametrów dysku

Fujitsu MPD3108AT

8. miejsce



Jakość	dobra
Cena/Jakość	dobra
Cena	779 zł

Uwaga! Przy montażu dysku nie należy dotykać odkrytych części elektroniki urządzenia

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- brak instrukcji obsługi
- niski ciągły transfer danych

Western Digital Caviar AC28400

9. miejsce



Parametry dysku Caviar AC28400 są dokładnie i czytelnie opisane na obudowie

Jakość	dobra
Cena/Jakość	bardzo dobra
Cena	610 zł

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66
- dobre wyposażenie dodatkowe

–
- instrukcja obsługi w języku angielskim
- niski ciągły transfer danych
- duży średni czas dostępu

IBM DJNA-370910

10. miejsce



Opis zworek na bocznej krawędzi ułatwia konfigurację zamontowanego dysku, nawet gdy jego górna pokrywa jest zasłonięta

Jakość	dobra
Cena/Jakość	mierna
Cena	1050 zł

+
- cicha praca
- prędkość wirowania talerzy 7200 obr./min
- Ultra DMA/66

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- instrukcja obsługi w języku angielskim
- niski ciągły transfer danych

Seagate Medalist ST38420A

Zwycięzca Komputer Świat Cena/Jakość

11. miejsce



Producent umieścił na dysku telefony pomocy technicznej i adres firmowej strony WWW

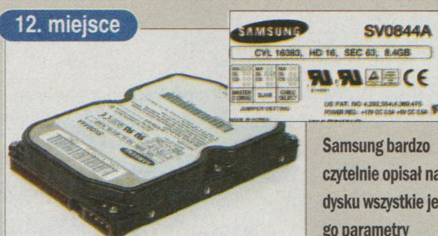
Jakość	dobra
Cena/Jakość	bardzo dobra
Cena	549 zł

+
- cicha praca
- krótki średni czas dostępu
- 2 MB bufor danych

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- instrukcja obsługi w języku angielskim
- niski ciągły transfer danych

Samsung SV0844A

12. miejsce



Samsung bardzo czytelnie opisał na dysku wszystkie jego parametry i ustawienia zworek konfiguracyjnych

Jakość	dobra
Cena/Jakość	bardzo dobra
Cena	610 zł

+
- cicha praca
- wysoki ciągły transfer danych

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- instrukcja obsługi w języku angielskim

Fujitsu MPD3084AT

13. miejsce



Uważajmy na czarne plomby. Ich naruszenie oznacza utratę gwarancji

Jakość	dobra
Cena/Jakość	bardzo dobra
Cena	638 zł

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66

–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- brak instrukcji obsługi
- niski ciągły transfer danych

Quantum Fireball CR 8,4GB

14. miejsce



Na pokrywie dysku próżno szukać oznaczenia jego pojemności – jest ona uniwersalna dla wszystkich modeli serii CR

Jakość	dobra
Cena/Jakość	dobra
Cena	640 zł

+
- cicha praca
- Ultra DMA/66

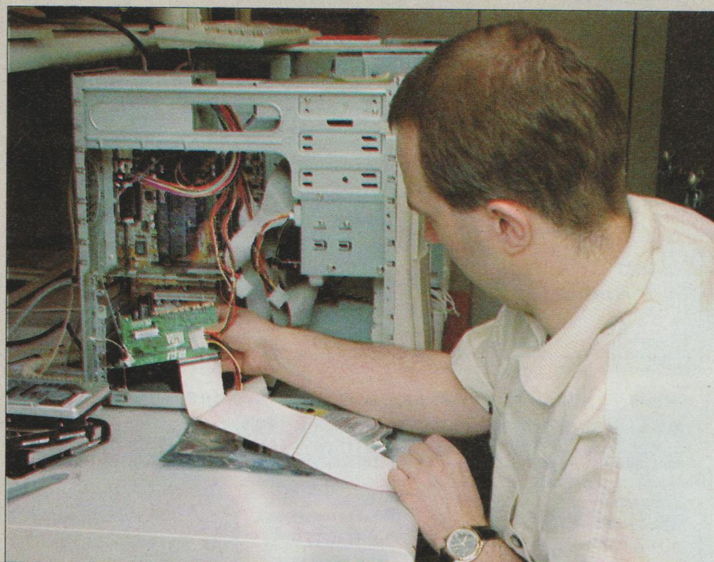
–
- słabe wyposażenie dodatkowe
- brak instrukcji obsługi
- niski ciągły transfer danych

Jak z dysku znikają megabajty?

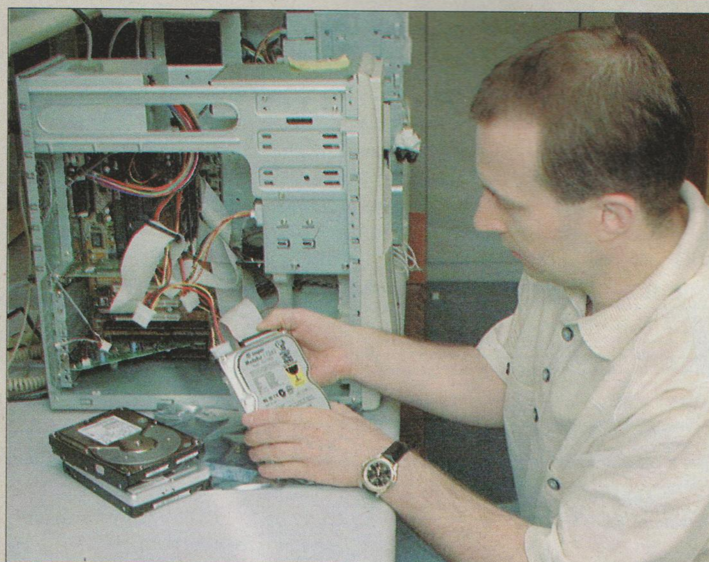
Każdy, kto kupuje komputer, chce, aby odpowiadał on jego potrzebom. Dysk twardy naszego komputera również musi im sprostać. Osoby, które miały już kontakt z komputerem i multimediami, orientują się z pewnością, ile miejsca na dysku zajmuje komputerowy obrazek ozdabiający pulpit Windows lub płyta kompaktowa skompresowana do formatu 11 (s. 19) **mp3**? Jednak, aby również początkującym komputerowcom pokazać, jak bardzo współczesne zastosowania komputerów bywają zachłanne na pojemność dysków twardych, przedstawiamy kilka praktycznych przykładów:

- System operacyjny Windows 98 wraz z programami potrzebnymi do prowadzenia biura może pochłonąć 1,3 gigabajta. Do tego dochodzą jeszcze stworzone przez nas podczas pracy dokumenty, których będzie stale przybywać.
- Gry mogą zająć bardzo dużo miejsca. Najczęściej do zainstalowania typowej nowej gry potrzebujemy około 200 - 500 megabajtów wolnego miejsca na dysku. Oznacza to, że cztery nasze ulubione tytuły i system operacyjny Windows 98 mogą zająć od 1,5 do 2 gigabajtów. Istnieją jednak również bardziej wymagające tytuły, jak na przykład gra The X Files Game, która sama zagarnie nawet 3,5 gigabajta.
- Do samodzielnego nagrania płyty CD (zarówno muzycznej, jak i tej zawierającej dane komputerowe) będziemy potrzebować 650 megabajtów wolnej przestrzeni dyskowej. Odpowiada to około 74 minutom muzyki nagranej z 12 (s. 20) **jakością CD**.
- Za pomocą 13 (s. 20) **skanera** możemy wprowadzić do komputera zdjęcia z urlopu. Jeżeli zeskanujemy jedynie zawartość jednego typowego filmu fotograficznego (36 zdjęć), zachowując przy tym dobrą jakość komputerowych zdjęć (wielkość zdjęcia 9 x 13 centymetrów, 14 (s. 20) **rozdzielczość** 600x600 15 (s. 20) **dpi**, 24-bitowy kolor), zapełnimy ponad 700 megabajtów.
- Szczególnie łakome na pojemność naszego dysku są pamiątkowe filmy wideo z wakacji, które zechcemy następnie edytować za pomocą komputera. Minuta filmu (w oryginalnej rozdzielczości, to znaczy 704 x 576 punktów) zajmie ponad jeden gigabajt dysku twardego.

Tak testował Komputer ŚWIAT



Dodatkowa karta kontrolera Ultra DMA/66 zapewniła prawidłową obsługę najnowszych dysków twardych. Mogły one teraz pokazać wszystkie swoje zalety



Kolejka do testu. Wszystkie dyski musiały przejść ten sam zestaw testów, w tym samym komputerze testowym z procesorem Pentium II 400 MHz

Dokładnie sprawdziliśmy różne parametry czternastu dysków twardych. Ocenie podlegała szybkość dostępu do danych, to, jak dobrze dyski radzą sobie z transmisją danych do komputera oraz jaki jest poziom hałasu wytwarzany podczas pracy tych urządzeń? Wszystkie dyski twarde zostały przetestowane w komputerze z procesorem Pentium II 400 MHz.

Wybór urządzeń do naszego testu

Od czasu naszego ostatniego testu dysków twardych (Komputer ŚWIAT nr 6/99) na rynku pojawiło się wiele nowych i bardziej pojemnych modeli. Dlatego tym razem przetestowaliśmy popularne na naszym rynku dyski twarde o pojemnościach od 8 do 13 gigabajtów.

Szybkość

Wydajny dysk twardy musi szybko odszukać dane, odczytać je i przesłać do pamięci komputera, aby ten zrobił z nich użytek. Innym ważnym zadaniem dysku twardego jest efektywny zapis danych. Komputer ŚWIAT przeprowadził więc następujące testy.

Pomiar średniego czasu dostępu

Dysk twardy zapisuje dane na całej swojej powierzchni. Dane zapisywane są i odczytywane za pomocą specjalnej ruchomej głowicy. Aby szybko odczytać lub zapisać dane, głowica musi w ułamku sekundy znaleźć się w żądanym miejscu. Chcąc sprawdzić, jak szybko dyski odnajdują odpowiednie dane, użyliśmy specjalnego programu, który kazał głowicy dysku skakać tam i z powrotem w poszukiwaniu odpowiednich danych. Po wielu mniejszych i większych testowych przeskokach ustaliliśmy wartość średniego czasu dostępu dla danego dysku.

Stała prędkość transferu danych

Odnalezienie danych na powierzchni to jednak tylko część trudnej pracy dysku twardego. Dane muszą następnie zostać przetworzone przez elektronikę dysku i przesłane do pamięci komputera. Zmierzyliśmy ilość danych, która może zostać przetransmitowana przez dysk twardy – jest to wartość stałej prędkości transmisji danych. Wielkość transmisji ma szczególne znaczenie, gdy pracujemy z dużymi plikami lub chcemy np. nagrywać płyty CD. Gdyby nasz dysk twardy nie był w stanie podczas tej ostatniej czynności przesyłać przez dłuższy czas odpowiedniej ilości danych, proces zapisywania płyty zostaje przerwany. Skutek: płytę CD-R można wyrzucić do kosza.

Prędkość pracy w systemie Windows 98

Instalujemy na dysku twardym system operacyjny Windows 98 oraz niektóre z najczęściej wykorzystywanych programów (edytory tekstu, programy kalkulacyjne i graficzne). Wszystkie programy muszą następnie zrealizować szereg złożonych zadań we wcześniej ustalonej kolejności. Czas, jakiego potrzebuje ten sam komputer wyposażany kolejno w różne dyski twarde na ich wykonanie, informuje nas o prędkości pracy w systemie Windows 98 i wpływie poszczególnych dysków na tę prędkość.

Pojemność

Pojemność dysków twardych określiliśmy za pomocą programu do konfiguracji dysków twardych o nazwie Fdisk. Za jego pomocą można sprawdzić rzeczywistą pojemność dysku twardego wyrażoną w megabajtach. Producenci wciąż upierają się w swoich oznaczeniach dysków twardych, że jeden milion bajtów to jeden megabajt. W rzeczywistości jeden megabajt to nieco więcej, bo 1 048 576 bajtów. To właśnie w wyniku tej niewielkiej różnicy rzeczywista pojemność dysku nie zawsze zgadza się z informacją podaną przez producenta.

Poziom hałasu

Głośno terkoczący i szumiący dysk twardy może nas po pewnym czasie irytować, szczególnie jeżeli często pracujemy na komputerze późnym wieczorem. Dlatego też bardzo dokładnie zmierzyliśmy poziom hałasu, jaki generują dyski podczas pracy. Mierzyliśmy nie tylko poziom hałasu, lecz również stopień jego uciążliwości dla człowieka. Jednostką tego pomiaru jest son. Im mniejsza liczba sonów, tym mniej będziemy zauważać pracę dysku twardego.

Serwis

Jak zwykle ocenialiśmy okres gwarancji. Dysk twardy to w dużej mierze urządzenie mechaniczne, a więc ulega zużyciu. Zatem długi czas gwarancji jest bardzo pożądany. Dobre oceny przyznawaliśmy, jeżeli producent oferuje swym klientom szeroką pomoc: połączenie telefoniczne z pomocą techniczną (najlepiej bezpłatne) oraz dostępne w internecie dokładne informacje o dysku. Oprócz tego wyżej ocenialiśmy wymianę uszkodzonego dysku twardego u sprzedawcy, niż konieczność oczekiwania na naprawę w serwisie producenta.

celująca	< 125,41
bardzo dobra	125,41 - 156,76
dobra	156,77 - 188,12
dostateczna	188,13 - 219,47
mierna	219,48 - 250,82
niedostateczna	> 250,82



Stanowisko pomiaru głośności pracy dysków twardych. Dzięki temu urządzeniu ustaliliśmy, który dysk nie zmęczy nas swoją pracą podczas wielu godzin spędzonych przy komputerze

Mustek

On JEST GRAFIKIEM,
Ona SEKRETARKĄ,
Tomek CHCE ZOSTAĆ KOSMONAUTĄ ...
Wszyscy WYBRALI SKANER MUSTEK

Mustek *assistance*


Internetowy Hot Line gwarantujący 24 godzinną reakcję doświadczonej ekipy serwisowej na każde zapytanie dotyczące instalacji i eksploatacji urządzenia.


Dostęp do bazy danych zawierającej najczęściej zadawane pytania i odpowiedzi dotyczące skanerów i skanowania.


24 miesięczna gwarancja.


Obszerna biblioteka oprogramowania na CD, zawierająca m. in. Micrografx Quick™ 3.0, Recognitę 3.2 w pełnych wersjach oraz ponad 30 programów w wersjach testowych.


Interaktywna instrukcja instalacji i obsługi urządzeń.

KUP SKANER Z MUSTEK ASSISTANCE. WEWNĄTRZ OPAKOWANIA ZNAJDZIESZ KUPON KONKURSOWY WRAZ Z REGULAMINEM. WYPEŁNIJ KUPON I WYŚLIJ DO NAS. WEŹMIESZ UDZIAŁ W LOSOWANIU 3 OSOBOWEJ WYCIECZKI NA WYSPY KANARYJSKIE.

PROMOCJA

SERIA	PARAGON	SCANEXPRESS
ZASTOSOWANIE	STUDIO DTP	DOM
	AGENCJA REKLAMOWA	BIURO
DOSTĘPNE MODELE	PARAGON POWER PRO	SCANEXPRESS 6000P
	PARAGON 1200 PRO A3	SCANEXPRESS 6000 SP
	PARAGON 1200 SP PRO	SCANEXPRESS 1200 CP
	PARAGON 1200 SP	SCANEXPRESS 12000 P
		SCANEXPRESS 12000 SP
		SCANEXPRESS 600 USB
		SCANEXPRESS A3 EP
		SCANEXPRESS A3 SP

Losowanie wycieczki odbędzie się 30 września 1999 r. Wyniki opublikowane będą na stronie internetowej www.mustek.com.pl
Szczegółowe informacje i regulamin konkursu znajdują się na stronie internetowej www.mustek.com.pl

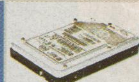


perspektywy są kuszące
www.veracomp.com.pl

Najlepsze na rynku:

Znakomite czy tylko przeciętne? W tym zestawieniu prezentujemy sprzęt, który w naszych testach uzyskał najlepsze oceny. O kolejności w tabeli decyduje ocena za jakość

Western Digital Caviar AC310200



Miejsce	Producent	Model	Jakość	Cena zł	Numer
		Drukarki atramentowe			
1	Hewlett-Packard	DeskJet 710C	dobra	886	4/99
2	Epson	Stylus Color 740	dobra	1219	4/99
3	Epson	Stylus Color 440	dobra	682	4/99
4	Lexmark	1100 Color Jetprinter	dobra	362	4/99
5	Epson	Stylus Color 640	dobra	853	4/99
		Drukarki laserowe			
1	Brother	HL-1040	dobra	1646	3/99
2	Minolta	Pagepro 8L	dobra	1795	3/99
3	Panasonic	KX-P 6500	dobra	1255	3/99
4	Lexmark	Optra E+	dostateczna	1830	3/99
5	Kyocera	FS-600	dostateczna	1636	3/99
		Dyski twarde			
1	Western Digital	Caviar AC310200	bardzo dobra	720	19/99
2	Western Digital	Caviar AC313000	bardzo dobra	790	19/99
3	IBM	DJNA-371350	bardzo dobra	1290	19/99
4	Samsung	SV1296A	bardzo dobra	970	19/99
5	Fujitsu	MPD3130AT	bardzo dobra	851	19/99
6	Quantum	Fireball Plus KA	dobra	1350	19/99
7	Quantum	Fireball CR 13GB	dobra	850	19/99
8	Fujitsu	MPD3108AT	dobra	779	19/99
9	Western Digital	Caviar AC28400	dobra	610	19/99
10	IBM	DJNA-370910	dobra	1050	19/99
11	Seagate	Medalist ST38420A	dobra	549	19/99
12	Samsung	SV0844A	dobra	610	19/99
13	Fujitsu	MPD3084AT	dobra	638	19/99
14	Quantum	Fireball CR 8,4GB	dobra	640	19/99
		Dżojstiki			
1	Logitech	WingMan Force	bardzo dobra	799	17/99
2	Logitech	WingMan Force Interceptor	bardzo dobra	310	17/99
3	Gravis	Blackhawk Digital	bardzo dobra	189	17/99
4	Saitek	Cyborg 3D USB	dobra	319	17/99
5	Trust	Predator Pro 3D	dobra	115	17/99
6	Genius	Flight 2000 F-23	dobra	119	17/99
		Głośniki			
1	Primax	57303 Soundstorm 300 W	dostateczna	330	9/99
2	Interact	Aerospace Surround Plus SV753	dostateczna	195	9/99
3	Boeder	Mastersound 2x40 W	dostateczna	125	9/99
4	Soundlink	SV 815SL	dostateczna	139	9/99
5	Maxxtro	SPK A16	dostateczna	150	9/99
		Karty muzyczne			
1	Creative Labs	Sound Blaster Live!	bardzo dobra	879	11/99
2	Diamond	Monster Sound MX 300 OEM	bardzo dobra	370	11/99
3	Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	bardzo dobra	427	11/99
4	Creative Labs	Sound Blaster 128 PCI	bardzo dobra	225	11/99
5	Yamaha	Wave Force 192 XG Digital	bardzo dobra	407	11/99
6	AOpen	AW 300	dobra	76	11/99
		Karty telewizyjne			
1	Leadtek	WinView 601	bardzo dobra	450	15/99
2	Animation Tech.	FlyVideo FM/RC	bardzo dobra	340	15/99
3	AVerMedia	TV Phone 98	bardzo dobra	570	15/99
4	Pinnacle Systems	miroVideo PCTV	bardzo dobra	488	15/99
5	AVerMedia	TV Capture 98	bardzo dobra	453	15/99
		Klawiatury			
1	Ortek	TouchPad Keyboard EKB-804TP	bardzo dobra	180	12/99
2	Unikey	Multimedia Keyboard KWD-810	bardzo dobra	86	12/99
3	BTC	Multimedia Keyboard	bardzo dobra	66	12/99
4	BTC	8110M	dobra	63	12/99
5	Ortek	Media Pro Keyboard MCK-980	dobra	71	12/99

Miejsce	Producent	Model	Jakość	Cena zł	Numer
		Komputery			
1	FF Computers	Speed P-350	dobra	4190	7/99
2	Hewlett-Packard	Vectra S8MT	dobra	9199	7/99
3	Optimus	Hypermedia 350II	dobra	5819	7/98
4	Intra trade	P-350	dobra	3930	7/99
5	IBM	300 PL	dobra	8103	7/99
		Komputery kieszonkowe			
1	3Com	Palm III	bardzo dobra	1495	2/99
2	3Com	Palm Pilot Personal	bardzo dobra	1372	2/99
3	Psion	Siena	bardzo dobra	779	2/99
4	Psion	Series 3c	bardzo dobra	1366	2/99
5	Casio	BN-20	bardzo dobra	1430	2/99
		Krążki CD-R			
1	KAO	CD Recordable	bardzo dobra	6,50	1/99
2	Ricoh	CD-R74	dobra	6,95	1/99
3	TDK	CD-R74 czerwona	dobra	8,54	1/99
4	Philips	All speed Silver	dobra	6,50	1/99
5	Imation	CDR	dobra	9,15	1/99
		Monitory 15-calowe			
1	Philips	105 MB	dobra	1078	26/98
2	Hitachi	CM 500 ET	dobra	1083	26/98
3	ADI	4P TCO95	dobra	927	26/98
4	Nokia	449 XA Plus	dobra	1075	26/98
5	Samsung	SyncMaster 500B	dobra	966	26/98
		Monitory 17-calowe			
1	ADI	MicroScan 5PD	bardzo dobra	1690	18/99
2	LG	Flatron 78FT	bardzo dobra	1990	18/99
3	Highscreen	MS 1779P	bardzo dobra	1090	18/99
4	Hitachi	CM 640ET	bardzo dobra	1569	18/99
5	Sony	MultiScan 200GS	bardzo dobra	1990	18/99
6	CTX	VL700SLT	dobra	1570	18/99
		Myszki			
1	Logitech	Pilot Mouse+	celująca	135	10/99
2	Boeder	Scrollmouse+	celująca	87	10/99
3	A4Tech	SWW-7 Net Easy 3D Mouse	bardzo dobra	46	10/99
4	Logitech	MouseMan Wheell	bardzo dobra	229	10/99
5	Maxxtro	Wooden Mouse Mus 5	bardzo dobra	27	10/99
		Nagrywarki CD-R			
1	Yamaha	CRW 4416E	bardzo dobra	1365	8/99
2	Hewlett-Packard	CD Writer Plus 8100i	dobra	1898	8/99
3	Sony	CRX 100E-RP	dobra	1629	8/99
4	Philips	PCA 362RW	dobra	1435	8/99
5	Samsung	SCW-230	dobra	1192	8/99
6	Traxdata	CDRW 2260EL Plus	dobra	1200	8/99
7	Belinea	10 30 10	dobra	1219	8/99
		Napędy DVD			
1	Samsung	SD-604	bardzo dobra	480	13/99
2	LG	DRD-841B	bardzo dobra	519	13/99
3	Actima	AD05P	bardzo dobra	500	13/99
4	Pioneer	DVD-103S	bardzo dobra	555	13/99
5	Toshiba	SD-M1202	dobra	573	13/99
6	AOpen	DV 9632E	dobra	630	13/99
		Skanery			
1	Plustek	OpticPro 9636T	dobra	580	16/99
2	AGFA	SnapScan 1212P	dobra	590	16/99
3	ScanMagic	1200CP	dobra	420	16/99
4	Plustek	OpticPro 9636P Turbo	dobra	410	16/99
5	Artec	1236P	dobra	460	16/99
6	Hewlett-Packard	ScanJet 3200C	dobra	500	16/99

Drogowskaz

Co to właściwie jest...

01 styl
W edytorach tekstu często używaną kombinację kroju pisma, wielkości czcionki i innych cech można zdefiniować jako styl, by później wywoływać go jednym kliknięciem myszy bez konieczności ponownego ustawiania każdej cechy osobno. W edytorze Word dostępna jest pewna liczba zdefiniowanych już stylów.

02 skrót klawiaturowy
Wiele poleceń w systemach operacyjnych i programach można wywołać za pomocą skrótów klawiaturowych, to znaczy naciskając określony klawisz lub kombinację klawiszy. Użycie skrótu klawiaturowego jest z reguły szybsze niż wykonanie tej samej operacji za pomocą myszy. Typowym skrótem klawiaturowym jest Alt + F4, który powoduje wyjście z programu lub zamknięcie aktywnego okna.

03 makro
To krótki program służący do automatyzacji pracy w programach użytkowych, takich jak Word czy Excel. Makro zawiera listę poleceń, które mają zostać wykonane.

04 edytor tekstu
Program służący do tworzenia i manipulowania dokumentami zawierającymi słowo pisane. Jest to elektroniczny odpowiednik kartki papieru, ołówka oraz gumki.

05 zakładka
Windows stosuje liczne ikony, które kojarzą się z biurem (najbardziej widocznym przykładem jest kosz na pulpicie). Jeżeli w jednym oknie otrzymujemy więcej możliwości do wyboru, wybieramy je poprzez małe pola u góry obrazu. Ich nazwa wzięła się stąd, iż okna wyboru przypominają zakładki w skrzynce z fiszkami.



Fot. FREE, montaż Komputer ŚWIAT

Skorzystaj z gotowca

Jesteśmy przyzwyczajeni do korzystania z formularzy w banku czy na poczcie. Także pracując z komputerem, możemy ułatwić sobie życie dzięki magicznym, gotowym szablonom dokumentów

Szablon to gotowy wzorzec dokumentu przygotowany przez autorów programu dla wygody jego użytkowników. Może nam się przydać zwłaszcza wtedy, gdy tworzymy typowy dokument, jak list czy faktura. W odpowiednim szablonie znajdziemy na przykład wyróżnione miejsce przeznaczone do umieszczenia nagłówka, tytułu, podpisu czy informacji o naszym kliencie. Nasza rola ograniczy się tylko do wpisania tam konkretnych informacji.

Zaprojektowany układ strony jest najbardziej widocznym, ale nie jedynym składnikiem szablonu – zawarte są w nim także takie elementy, jak zdefiniowane **01 style** czcionki, **02 skróty klawiaturowe**, **03 makra** itp. Co więcej, szablon domyślny, który wykorzystujemy najczęściej (gdy sami nie podejmiemy innej decyzji, każdy dokument, który tworzymy, będzie budowany właśnie na bazie prostego szablonu domyślnego), w ogóle nie zawiera widocznych elementów strony.

Wypełniamy szablon treścią

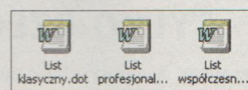
W dalszej części tekstu przyjrzymy się, w jaki sposób wykorzystać szablony dołączone do trzech programów pakietu Office – Worda, Excela i Power Pointa, aby nasza praca stała się wygodniejsza i całkiem przyjemna.

Zacznijmy od opisu typowej czynności, jaką wykonujemy, pracując z szablonami, a więc od stworzenia w **04 edytorze tekstu** Word dokumentu na bazie szablonu innego niż domyślny.

Z menu Plik wybieramy Nowy. W górnej części okna widocznego na ekranie znajduje się rząd **05 zakładek**:

Ogólne | Listy i faksy | Noty | Inne dokumenty

Ich nazwy dają wyobrażenie o tym, jakie szablony ukrywają się pod nimi. Kliknijmy na jedną z nich, na przykład na Listy i faksy. Widzimy, że w oknie znajdują się dwa rodzaje obiektów – szablony:

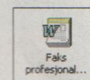


oraz **06 kreatory**:



które rozpoznajemy po charakterystycznej ikonie oraz **07 rozszerzeniu** *.wiz* Więcej o tych obiektach piszemy w dalszej części tekstu.

Wybierzmy podwójnym kliknięciem dowolny z szablonów, na przykład



Po chwili na ekranie otworzy się okno nowego dokumentu.

Rada Komputer ŚWIATA: W programach pakietu Office polecenie otwarcia nowego dokumentu możemy wydać na trzy sposoby:
– klikając na ikonę widoczną przy lewej krawędzi standardowego **08 paska narzędzi**,
– używając skrótu klawiaturowego Ctrl + N,
– wybierając polecenie Nowy z menu Plik.

Stosując pierwszą lub drugą metodę podczas pracy z Wordem lub Excelem, możemy stworzyć tylko dokument oparty na szablonie domyślnym. Jeżeli chcemy użyć innego szablonu, stosujmy trzeci z wymienionych tu sposobów. Power Point jest nieco bardziej elastyczny. Ze wszystkich szablonów będziemy mogli skorzystać, o ile otworzymy nowy dokument drugą lub trzecią metodą.

Widzimy, że szablon został stworzony tak, aby maksymalnie uprościć przygotowanie dokumentu. Nie musimy martwić się o wybór wielkości i kroju czcionki ani układ elementów na stronie – wszystko zostało już zaplanowane za nas i na pewno będzie dobrze wyglądać po wydrukowaniu. Nie ma też problemów, w jaki sposób wypełnić szablon treścią. Przykładowe teksty widoczne w poszczególnych polach dokumentu świetnie nam to wyjaśniają:

Do:	[Kliknij tutaj i wpisz nazwisko]
Faks:	[Kliknij tutaj i wpisz numer faksu]
Tel.:	[Kliknij tutaj i wpisz numer telefonu]

Gdy klikniemy na wybrany napis jeden raz, pojawi się pod nim czarne zaznaczenie. Jest to dla nas znak, że możemy zacząć wpisywać własny tekst. W ten sposób wypełniamy cały dokument.

Rada Komputer ŚWIATA: Aby zaznaczyć pole przy jednym z napisów

☐Pilne ☐Do recenzji ☐Proszę o komentarz,

najpierw kliknijmy jeden raz na wybrany kwadrat. Teraz kliknijmy na podświetlone pole dwukrotnie. Widzimy, że w ten sposób umieściliśmy w nim zaznaczenie.

Wypełniając szablon treścią, nie jesteśmy zobligowani do korzystania ze wszystkich pozycji. Te, które nam nie odpowiadają, możemy po prostu w całości zaznaczyć, a następnie usunąć. W skrajnym wypadku możemy pozbyć się nawet wszystkich elementów strony. Tylko czy wtedy korzystanie z szablonu ma jakikolwiek sens? Po raz kolejny otwórzmy dokument Worda oparty na szablonie innym niż *normal.dot* (niech będzie to na przykład



), wciśnijmy jednocześnie klawisze Ctrl i A, a następnie klawisz BackSpace lub Delete. Widzimy, że dokument jest już pusty. Jednak gdy teraz rozwiniemy listę gotowych stylów widoczną na pasku narzędzi Formatowanie, zobaczymy na niej nie pięć, a nawet kilkadziesiąt pozycji, z których możemy korzystać do woli. Jeżeli zależy nam na profesjonalnym wyglądzie dokumentu i wygodzie, jaką daje korzystanie ze stylu, a nie mamy ochoty samemu go definiować, pamiętajmy o możliwości wykorzystania szablonów w ten nieco nietypowy sposób.

Zmiany w szablonie

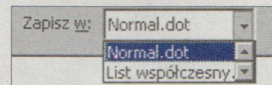
Z papierowego formularza nie jesteśmy w stanie usunąć pozycji, która nie jest nam potrzebna. A jak rzecz się ma z formularzem elektronicznym, czyli szablonem? W tym wypadku odpowiedź jest twierdząca. Co więcej, jeżeli od instalacji pakietu Office upłynęło już nieco czasu, zapewne modyfikowaliśmy już kiedyś szablon, być może nawet nie uświadamiając sobie tego. Przypomnijmy sobie publikowane w poprzednich numerach Komputer ŚWIATA wskazówki dotyczące Worda 97, w których:

★ tworzyliśmy tzw. makro powodujące, że natychmiast po otwarciu programu otwierał się również dokument, z którym pracowaliśmy ostatnio (Komputer ŚWIAT nr 7/99);

★ przypisaliśmy poleceniu Statystyka wyrazów... skrót klawiaturowy (kurs MS Office, Komputer ŚWIAT 25/98);

★ tworzyliśmy i zachowaliśmy dodatkowy styl czcionki (kurs MS Office, Komputer ŚWIAT 24/98).

We wszystkich wspomnianych wypadkach przed zachowaniem naszej poprawki musieliśmy wybrać jedną pozycję z takiej lub podobnej **09 listy wyboru**:



W ten sposób decydowaliśmy, czy wprowadzone przez nas ulepszenie będzie działać tylko podczas pracy z właśnie otwartym dokumentem, czy też zawsze, gdy tworzony przez nas plik korzysta z określonego szablonu. Z reguły sugerowaliśmy, aby wskazać w tym miejscu Normal.dot. Decydując się na to, dodawaliśmy do niego nowe elementy, a więc wprowadzaliśmy poprawki w szablonie.

Nie są to, oczywiście, wszystkie sposoby, w jakie możemy przystosowywać domyślny szablon do naszych potrzeb: inne, równie użyteczne, to na przykład dodawanie nowych pozycji **10 autotekstu** i przycisków na paskach narzędzi.

Modyfikować możemy nie tylko szablon domyślny, ale każdy inny. Jakie efekty możemy dzięki temu osiągnąć, pokażemy na przykładzie szablonu



1 Rozszerzenie *.xlt* informuje nas, że jest to szablon Excela (patrz ramka: Rozszerzenie zdradza program), dlatego otwórzmy właśnie ten program. Teraz z menu Plik wybierzmy Nowy.

2 Kliknijmy dwukrotnie na ikonę

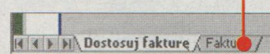


, znajdującą się na zakładce Arkusze kalkulacyjne. Na ekranie zobaczymy najpierw ostrzeżenie o makrach umieszczonych w szablonie. Kliknijmy na Włącz makra. Po chwili otworzy się **11 (s. 30) arkusz** ze schematem faktury, który należy wypełnić danymi dotyczącymi transakcji ●. Niektóre z nich, przede wszystkim dotyczące naszej firmy, dobrze byłoby umieścić w szablonie na stałe. Kliknijmy więc na Dostosuj, a następnie w górnej części nowego okna wpiszmy potrzebne informacje ●.

W tym miejscu należy wprowadzić informacje o firmie...
Nazwa firmy: NAZWA FIRMY
Adres: Adres firmy
Kod pocztowy: Kod pocztowy
Miasto: Miasto
NIP: NIP

Jeżeli mamy logo naszej firmy w postaci pliku graficznego na **12 (s. 30) dysku twardym**, warto umieścić je w szablonie faktury. W tym celu przewińmy stronę do dołu i kliknijmy na przycisk Wybierz logo. Teraz w oknie, które się otworzy, wskażmy ten plik.

Aby po wprowadzeniu tych zmian powrócić do dokumentu, kliknijmy na zakładkę ●



znajdującą się w lewym dolnym rogu okna arkusza.

W tym miejscu należy umieścić logo
NAZWA FIRMY
Adres firmy
Kod pocztowy Miejscowość
Numer faktury
Dostosuj...
FAKTURA
Odbiorca
Nazwa
Adres
Kod Miejscowość
NIP
Data wystawienia 7/03/99
Data sprzedaży
Termin zapłaty
Sposób zapłaty Gotówka

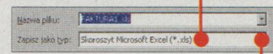
Ilość	Nazwa towaru lub usługi	SWW/KWiU	JM	Cena netto	Wartość netto	VAT	Wartość VAT

Teraz przejdźmy do napisu znajdującego się przy dolnej krawędzi faktury

Komunikat końcowy należy wprowadzić w tym miejscu

i zastąpmy go własnym.

Gdy teraz rozwiniemy menu Plik i wybierzemy Zapisz jako, program zaproponuje nam, aby zachować tak uzupełnioną fakturę w postaci arkusza ●



My jednak rozwińmy to menu ● i wybierzmy z listy pozycję Szablon (*.xlt). Dzięki temu na dysk twardy naszego komputera trafi szablon dokumentu. Zachowajmy go w katalogu pakietu Microsoft Office w podkatalogu Szablony. Możemy też zmienić zaproponowaną nazwę na inną, lepiej opisującą jego zawartość. Odtąd dodatkowy obiekt będzie dostępny w oknie z ikonami szablonów na zakładce Ogólne. Możemy z niego korzystać dokładnie w ten sam sposób, co z szablonów stworzonych przez producenta pakietu.

Dla naszych stałych klientów można dodatkowo przygotować szablony, w których od razu wpisane będą także ich dane – oszczędzi nam to trudu wielokrotnego wpisywania tych samych informacji. Otwórzmy nowy dokument Excela na bazie stworzonego właśnie szablonu, wpiszmy do niego dane pierwszego z klientów

Odbiorca
Nazwa: Jan Kowalski
Adres: ul Łąkowa 1
Kod: 98-765 Miejscowość Wólka Mała
NIP: 123-456-78-90

, rozwińmy menu Plik i wybierzmy Zapisz jako. Mimo że program znowu sugeruje zachowanie tej faktury jako dokumentu ●

Zapisz jako typ: Skoroszyt Microsoft Excel (*.xls)

,

Rozszerzenie zdradza program

Wiemy, że po rozszerzeniu nazwy dokumentu możemy rozpoznać, w jakim programie ten dokument został stworzony. Podobnie jest z szablonami – rozszerzenie określa jednoznacznie, jaki dokument możemy stworzyć na jego podstawie. Rozszerzenie dokumentu i szablonu związanych z tym samym programem z reguły są bardzo podobne – różnią się tylko jedną literą.

Program	Rozszerzenie dokumentu	Rozszerzenie szablonu
MS Word	.doc	.dot
MS Excel	.xls	.xlt
MS Power Point	.ppt	.pot

Co to właściwie jest...

06 kreator, wizard[1]
Program ułatwiający użytkownikowi proces konfiguracji lub pomagający korzystać z jakiegoś programu.

07 rozszerzenie pliku
Nazwa pliku składa się zazwyczaj z dwóch części przedzielonych kropką. Znaki znajdujące się po kropce nazywamy właśnie rozszerzeniem pliku. Jest ono zwykle trzyliterowe i zawiera bardzo istotną informację – określa program, za pomocą którego został utworzony ten plik.

08 paski narzędzi
Najwygodniejsza możliwość wywoływania funkcji w programach Windows. Zamiast rozwijać menu i listy wyboru, szybciej dojdziemy do celu, używając odpowiednich symboli. Przyciski zawsze oferują nam najbardziej typowe funkcje – drukowanie, otwieranie plików itp.

09 lista wyboru
Wymyślono ją po to, by ułatwić nam wybory, których dokonujemy w programach Windows. Jeżeli na przykład chcemy ustawić pewien rodzaj czcionki w całym akapicie, nie musimy wystukiwać na klawiaturze jej nazwy. Word oferuje nam na liście wyboru gotowy zestaw wszystkich rodzajów czcionek. Jedno kliknięcie i gotowe!

10 autotekst
Funkcja w edytorze tekstu Word 95 i 97. Pozwala zapamiętywać zwroty i fragmenty tekstu, które są często używane. Później, w czasie pisania, Word będzie je nam podpowiadał – niejako przewidując to, co chcemy wpisać. Przykładowo – po wpisaniu *po* Word zaproponuje nam wstawienie wyrazu *poniedziałek* (wystarczy to potwierdzić klawiszem Enter).

[1] po angielsku: czarnoksiężnik

Co to właściwie jest...

11 arkusz
Część skoroszytu (dokumentu) Excela. Każdemu arkuszowi odpowiada jedna zakładka umieszczona u dołu ekranu informująca nas o jego nazwie.

12 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera. W większości komputerów jest oznaczany jako napęd C.

13 prezentacja
Pokaz składający się z szeregu slajdów, które można wyświetlać na rzutniku bądź na ekranie monitora lub też wydrukować. Typowe składniki prezentacji to tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; rzadziej efekty dźwiękowe czy muzyka.

14 instalacja standardowa
Proces kopiowania na dysk twardy programów i konfigurowania ich. Po jej przeprowadzeniu użytkownik może korzystać z elementów programu uznanych przez jego twórców za najbardziej potrzebne. Gdy po instalacji standardowej brakuje jakiegoś komponentu, trzeba go doinstalować.

15 katalog
Informacje na dysku twardym mogą być uporządkowane podobnie jak rozdziały w książce. Rozdziały te nazywają się katalogami lub folderami. Katalog może zawierać kolejne katalogi – zwane podkatalogami.

16 menu kontekstowe
Lista poleceń odnoszących się do określonego obiektu lub powiązanych tematycznie. Z reguły menu kontekstowe wyświetla się, gdy klikniemy na ikonę obiektu prawym przyciskiem myszy.

rozwińmy listę Zapisz jako typ: i wskażmy z niej Szablon (*.xlt), nadajmy szablonowi czytelną nazwę i kliknijmy na OK. Nowy szablon jest już gotowy. W identyczny sposób przygotujmy wzory faktur dla pozostałych klientów, którym często wystawiamy takie dokumenty.

Nie ma oczywiście obowiązku zapamiętywania zmienionego szablonu. Możemy od razu wypełnić całą fakturę danymi naszymi, naszego kontrahenta oraz szczegółami transakcji i po prostu zachować całe dzieło jako dokument Excela:

Nazwa pliku:	faktura z 28 wrzesnia.xls
Zapisz jako typ:	Skoroszyt Microsoft Excel (*.xls)

Szablon i kreator

Przyjrzyjmy się teraz ikonom z drugiej grupy – kreatorom. Fakt, że twórcy pakietu umieścili ikony tych obiektów razem z szablonami sugeruje, że ich zastosowanie jest podobne. I faktycznie tak jest – za pomocą kreatorów możemy w prosty sposób stworzyć dokument oparty na gotowym schemacie. Istnieją też, oczywiście, różnice. Z punktu widzenia użytkownika kreator przewyższa szablon pod względem elastyczności tworzenia dokumentu, za to wypełnianie treścią stworzonego w ten sposób schematu jest nieco mniej wygodne.

Po raz kolejny zaczerpnijmy przykład z edytora tekstu MS Word. Otwórzmy go, rozwińmy menu Plik i wybierzmy z niego Nowy. Teraz kliknijmy dwukrotnie na ikonę jednego z kreatorów, na przykład

Kreator faksów.wiz

Pomocniczy program przeprowadzi nas teraz przez proces tworzenia dokumentu. Wybierajmy po prostu opcje, które odpowiadają nam najbardziej. Do kolejnego etapu tworzenia dokumentu przechodzimy, klikając na Dalej >, a ostatni kończymy, posługując się przyciskiem Zakończ.

Również teraz gdy stworzymy już schemat dokumentu, mamy do wyboru dwa sposoby postępowania. Możemy, zgodnie z sugestiami programu, wypełnić go treścią, a następnie zapisać jako dokument. Jeśli jednak planujemy tworzyć podobne dokumenty w przyszłości, wybierzmy z menu Plik polecenie Zapisz jako, rozwińmy listę wyboru Zapisz jako typ: i wskażmy z niej pozycję Word - szablon dokumentu (*.dot). W ten sposób zachowamy na dysku szablon, na bazie którego w przyszłości będziemy mogli tworzyć kolejne dokumenty.

Power Point

Szablony mogą nam nieco ułatwić życie, gdy pracujemy z Wordem lub Excelem, jednak ich wartość naprawdę docenimy dopiero wtedy, gdy przyjdzie nam pracować z programem Power Point. Sprawia to specyfika tego programu – nie tworzymy w nim jednorodnych dokumentów, ale prezentację składającą się z osobnych plansz. Szablony pomagają uporządkować przekaz, nadać mu czytelną, zrozumiałą formę, a przy okazji są na tyle elastyczne, że nie ograniczają pomysłowości autora **13 prezentacji**.

W tej sytuacji nie może dziwić fakt, że kolekcja szablonów dołączonych do programu Power Point jest szczególnie obszerna.

Power Point oferuje nam dwa rodzaje schematów. Większość z nich opisuje strukturę prezentacji: liczbę slajdów i rozkład elementów na nich. Wyjątkiem są te, do których dostęp uzyskujemy po kliknięciu na zakładkę Projekty prezentacji. Dzięki nim możemy umieścić na wszystkich slajdach powtarzający się element graficzny lub to samo tło. Power Point pozwala nam zastosować schematy obu typów w jednej prezentacji. Robimy to w następujący sposób.

1 Otwórzmy program Power Point. Następnie w oknie, które wyświetli się na ekranie, zaznaczmy pole przy pozycji ● i kliknijmy na OK. Gdy program był już wcześniej otwarty, z menu Plik wybierzmy Nowy.

PowerPoint
Przy tworzeniu nowej prezentacji zastosuj
Kreator zawartości
Szablon
Pustą prezentację

2 Kliknijmy na zakładkę Prezentacje. Następnie klikając dwukrotnie na jedną z ikon, zdecydujmy, na jakim szablonie będzie oparta nasza prezentacja.

Na ekranie ujrzymy takie okno: ●. W jego lewej części powinna być widoczna zawartość katalogu Projekty prezentacji. Zaznaczmy pozycję, która nam najbardziej odpowiada (przy podejmowaniu decyzji bardzo pomocne okaże się pole podglądu w prawej części okna) i kliknijmy na ●. W rezultacie wybrany wzór graficzny zostanie nałożony na wszystkie slajdy naszej prezentacji.

Zastosuj projekt
Szukaj w: Projekty prezentacji
Elektryzujący.pot
Impuls.pot
Kąty.pot
Kometa.pot
Krawat ojca.pot
Murawa.pot
Notatnik.pot
Notes.pot
Pikantny.pot
Profesjonalny.pot
Różowy.pot
Lorem ipsum
Zastosuj
Anuluj
Zaawansowane...
Znajdź pliki, które spełniają te kryteria wyszukiwania:
Nazwa pliku:
Tekst lub właściwość:
Znajdź teraz
Pliki typu: Szablony prezentacji (*.pot)
Ostatnia modyfikacja: kiedykolwiek
Nowe wyszukiwanie
Znaleziono plików: 17.

3 Na ekranie zobaczymy teraz schemat pierwszego ze slajdów wchodzących w skład tej prezentacji. Gdy na ekranie widoczny jest taki pasek narzędzi:

Typowe zadania
Nowy slajd...
Układ slajdu...
Zastosuj projekt...

wybierzmy z niego ●. Jeżeli go nie ma, identyczny efekt uzyskamy, rozwijając menu Format i wybierając Zastosuj projekt.

Opisaliśmy tu jedynie kilka sposobów, w jakie możemy wykorzystać szablony trafiające do naszego komputera razem z pakietem Microsoft Office. Zachęcamy do dalszych poszukiwań na własną rękę – być może uda nam się znaleźć własne sposoby, aby jeszcze bardziej usprawnić lub uprzyjemnić sobie pracę z pakietem Office.

! Dodatkowe szablony Office

W skład **14 standardowej instalacji** pakietu Office wchodzi tylko część szablonów znajdujących się na krążku. Aby móc skorzystać także z pozostałych, włóżmy CD-ROM do napędu i kolejno kliknijmy dwukrotnie na

Mój komputer, Offpsr_pl01 (D:),

Valupack i Template.

Dodatkowe szablony zgromadzone są w trzech **15 katalogach**:

Present (wzorce układu prezentacji Power Pointa)

Designs (wzorce kolorystyczne Power Pointa) oraz

Word (szablony Worda).

Kliknijmy prawym przyciskiem myszy na ikonę wybranego katalogu i wybierzmy Kopiuj z **16 menu kontekstowego**. Teraz przejdźmy do katalogu docelowego, kolejno klikając dwukrotnie na

Mój komputer, (C:),

Program Files oraz Microsoft Office.

Teraz kliknijmy prawym przyciskiem myszy na ikonę

Szablony

i z menu wybierzmy Wklej. Po chwili wyświetli się informacja o kopiowaniu szablonów:

Kopiowanie...
EMBOSSED.POT
Z 'DESIGNS' do 'DESIGNS'
Anuluj

Gdy teraz otworzymy odpowiedni program, w oknie z szablonami będzie widoczna dodatkowa zakładka, na której zostały umieszczone: ●

Ogólne | Noty | Listy i faksy | Inne dokumenty | WORD



Fot. SUPER STOCK

Schowaj na później

Schowek to taki element Windows, z którego korzystamy bardzo często. Możemy się nim posługiwać, nie zdając sobie nawet sprawy z jego istnienia

Gdy przenosimy foldery, pliki lub ich fragmenty w nowe położenie, bardzo często – i nie zawsze świadomie – korzystamy ze Schowka. Przyjrzyjmy się bliżej temu pożytecznemu narzędziu i nauczmy się lepiej niż dotąd wykorzystywać jego możliwości.

1 Czym naprawdę jest Schowek? To wydzielona część **01 pamięci operacyjnej**, gdzie przejściowo trafiają dane, których lokalizację zmieniamy. Dzieje się to za każdym razem, gdy w dowolny sposób wydamy polecenie **02 kopiowania**, a więc gdy:

* zaznaczymy fragment **03 dokumentu** i wybierzemy Kopiuj z menu Edycja,
* klikniemy na **04 ikonę** dowolnego obiektu prawym przyciskiem myszy i wybierzemy polecenie Kopiuj z **05 menu kontekstowego**,
* zaznaczymy fragment dokumentu lub ikonę dowolnego obiektu i wciśniemy kombinację klawiszy Ctrl C.

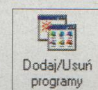
Dane trafią do Schowka także wtedy, gdy w dowolnej z opisanych powyżej sytuacji zamiast Kopiuj wybierzemy polecenie Wytnij lub wciśniemy odpowiadającą mu kombinację klawiszy Ctrl X.

2 Równie proste jest umieszczanie w nowym położeniu danych przechowywanych w Schowku. Służy do tego polecenie Wklej, które znajdziemy w menu Edycja programu docelowego i pełniący tę samą funkcję **06 skrót klawiaturowy** Ctrl V.

3 Ponieważ pamięć operacyjna jest nietrwała, za każdym razem, gdy wyłączymy komputer, stracimy dane znajdujące się w Schowku. Możemy je stracić także w innych okolicznościach: gdy dowolną metodą umieścimy w Schowku nową zawartość, zostanie z niego usunięte to, co znajdowało się tam dotychczas.

4 Co może trafić do Schowka? Najprostsza odpowiedź brzmi: prawie wszystko. Przypomnijmy sobie, w jak różnych sytuacjach wydajemy polecenia Kopiuj i Wytnij. Ponieważ możemy w ten sposób przenosić w nowe położenie fragment dokumentu, cały **09 plik**, a nawet **10 katalog**, każdy z tych elementów może znaleźć się w Schowku. Przyjrzyjmy się bliżej kilku sytuacjom, w których korzystamy z tego przydatnego narzędzia.

Rada Komputer ŚWIATA: Wprawdzie Schowek jest niewidoczny, jednak istnieje prosty sposób, aby zajrzeć do jego wnętrza. Służy do tego aplikacja o nazwie Podgląd Schowka. Nie wchodzi ona w skład **11 standardowej instalacji** Windows, dlatego zapewne będziemy musieli ją samodzielnie doinstalować. W tym celu włóżmy CD-ROM z systemem operacyjnym do napędu i kliknijmy kolejno na Start, Ustawienia i Panel sterowania, a następnie dwukrotnie na ikonę



Teraz przejdźmy na zakładkę Instalator systemu Windows. Użytkownicy Windows 95 znajdą Podgląd Schowka w grupie Akcesoria. Z kolei na CD-ROM-ie Windows 98 ten program ukrywa się w grupie o nazwie Narzędzia systemowe. Zaznaczmy pole przy jego nazwie i zamknijmy oba otwarte okna, klikając na OK. Gdy nowa aplikacja trafi już na dysk, otwórzmy ją, wybierając kolejno: Start, Programy, Akcesoria, Narzędzia systemowe i Podgląd Schowka. Warto mieć ją otwartą na ekranie podczas lektury dzisiejszego odcinka Elementarza.

! Z ekranu do Schowka

W Schowku możemy także umieścić obraz tego, co w danej chwili znajduje się na ekranie. Aby osiągnąć ten efekt, wystarczy nacisnąć rzadko używany klawisz Print Scrn znajdujący się w prawej górnej części klawiatury (gdy jednocześnie wciśniemy także lewy klawisz Alt, zapamiętane zostanie tylko aktywne okno). Aby zapisać tak uzyskany obraz na **07 dysku twardym** lub dyskietce, wystarczy otworzyć dowolny program do obróbki grafiki, wkleić do niego zawartość Schowka, używając polecenia Wklej lub skrótu klawiaturowego Ctrl V, a następnie nadać temu plikowi nazwę. W tym celu możemy posłużyć się nawet prostym programem Paint wbudowanym w system Windows. Ma on jednak dużą wadę – potrafi zapisywać pliki tylko w **08 formacie** BMP a takie dokumenty zajmują wyjątkowo dużo miejsca na dysku. Dlatego w miarę możliwości lepiej używać innej aplikacji – takiej, która może zapisywać pliki także w bardziej ekonomicznych formatach, jak TIF lub JPG

Co to właściwie jest...

01 pamięć operacyjna
Pamięć w postaci układów elektronicznych, w której przechowywane są dane podczas pracy komputera. Jej zawartość ginie po wyłączeniu zasilania.

02 kopiowanie
Proces tworzenia duplikatu konkretnej informacji w innym miejscu, np. w innym folderze czy na innym napędzie.

03 dokument
Dokument to owoc naszej pracy z programem, który możemy nazwać, zapisać, a następnie ponownie odczytać. Zazwyczaj nazywamy tak materiały stworzone w edytorze tekstu, nie ma jednak powodu, by nie mówić w ten sposób o plikach zawierających grafikę czy muzykę.

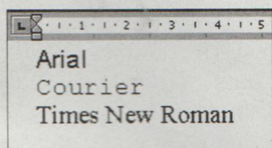
04 ikona
Mały obrazek symbolizujący elementy systemu Windows. Ikony mogą oznaczać miejsce przechowywania informacji, ale także ułatwiać wykonywanie pewnych czynności (np. ikona drukarki).

05 menu kontekstowe
Lista poleceń odnoszących się do określonego obiektu lub powiązanych tematycznie. Z reguły wyświetla się, gdy klikniemy na ikonę obiektu prawym przyciskiem myszy.

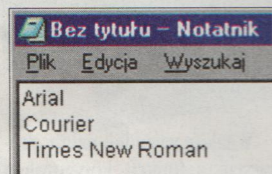
06 skrót klawiaturowy
Wiele poleceń w systemach operacyjnych i programach można wywołać za pomocą skrótów klawiaturowych, to znaczy naciskając określony klawisz lub kombinację klawiszy. Użycie skrótu klawiaturowego jest z reguły szybsze niż wykonanie tej samej operacji za pomocą myszy.

5 Zacznijmy od najprostszego przykładu: fragment dokumentu za pośrednictwem Schowka umieszczamy wewnątrz innego dokumentu tego samego programu. Gdy z menu Edycja wybierzemy Kopiuj lub Wytnij (lub wciśniemy równoważny skrót klawiaturowy), fragment trafi do Schowka. Możemy to zaobserwować w oknie Podglądu Schowka. Gdy otworzymy okno docelowego dokumentu i wydamy polecenie Wklej – trafi on w nowe położenie. Dzięki otwartemu oknu podglądu przy okazji możemy zaobserwować ważną cechę Schowka: mimo że umieściliśmy przenoszony obiekt w nowym miejscu, Schowek nie został opróżniony. Przenoszony fragment wciąż się w nim znajduje. Gdy więc potrzebujemy umieścić ten fragment w jeszcze jednym dokumencie, możemy od razu otworzyć ten plik i wydać polecenie Wklej. Takie rozwiązanie ma również swój minus – nawet jeżeli obiekt ze Schowka nie jest nam już potrzebny, wciąż zajmuje miejsce w pamięci operacyjnej komputera, a przez to spowalnia jego pracę.

6 Schowka używamy też do transportu danych między różnymi programami. Pamiętajmy, że nawet kiedy są to dwie aplikacje tego samego typu, na przykład edytory tekstu, przenoszony fragment może wyglądać nieco inaczej w dokumencie źródłowym i docelowym. Gdy w Schowku umieścimy fragment dokumentu Worda zawierający kilka krojów czcionek

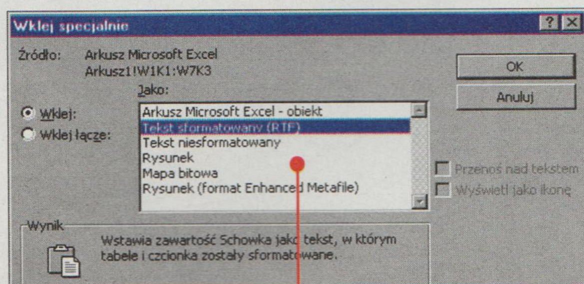


a następnie wkleimy go do pliku programu Notatnik, w nowym miejscu wszystkie znaki będą wyglądały tak samo:



Z podobnymi ograniczeniami musimy liczyć się zawsze, gdy przenosimy fragment złożonego dokumentu do pliku mniej rozbudowanej aplikacji.

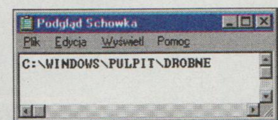
7 W menu Edycja niektórych programów obok Wklej znajduje się też podobne polecenie, Wklej specjalnie... Na czym polega różnica? Dzięki tej opcji możemy sprawić, by wstawiany fragment był traktowany w sposób szczególny: na przykład zdecydować, że tekst, który umieszczamy w dokumencie, będzie się odtąd zachowywał jak rysunek. Możliwości przybywa wtedy, gdy dokument oryginalny i docelowy znacznie się różnią, na przykład gdy chcemy wkleić fragment **12 arkusza** stworzonego w Excelu do dokumentu Worda. Po wybraniu Wklej specjalnie... z menu Edycja programu docelowego na ekranie pojawi się okno pozwalające wybrać spośród aż sześciu możliwości:



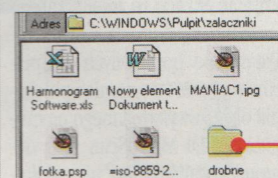
8 Łatwe jest także przenoszenie przez Schowek całych plików lub katalogów. Kliknijmy prawym przyciskiem myszy na ikonę obiektu, którego położenie chcemy zmienić



i z menu kontekstowego wybierzmy Kopiuj lub Wytnij. Widzimy, że w oknie Podglądu Schowka pojawiła się **13 ścieżka dostępu** do tego obiektu:

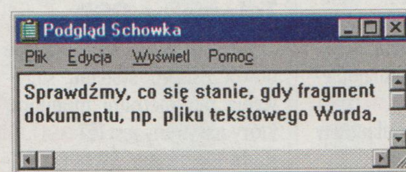


Gdy teraz przejdziemy do katalogu docelowego i wydamy polecenie Wklej, trafi tam oczywiście nie ścieżka dostępu, ale sam przenoszony obiekt:



W niektórych sytuacjach ta metoda może być wygodniejsza od posługiwania się Eksploratorem Windows i przeciągania ikon w nowe położenie za pomocą myszy.

9 Te proste przykłady nie wyczerpują jeszcze wszystkich możliwości, jakie daje Schowek. Zobaczmy, co się stanie, gdy umieścimy w nim fragment dokumentu Worda 97 lub Excela 97, a dalej postąpimy tak, jakby znajdował się tam plik lub katalog. Zaznaczmy fragment dowolnego dokumentu i z menu Edycja wybierzmy Kopiuj. W oknie podglądu widzimy potwierdzenie, że wybrany fragment rzeczywiście został skopiowany:

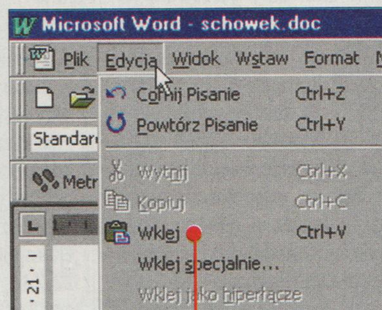


Zapomnijmy teraz na chwilę, że mamy do czynienia z fragmentem dokumentu, a nie całym plikiem lub katalogiem, i spróbujmy umieścić go w dowolnym katalogu Windows. Dla wygody niech będzie to pulpit. Kliknijmy prawym przyciskiem myszy na wolne miejsce pulpitu i wybierzmy polecenie Wklej. Po chwili ujrzymy taką ikonę:



W ten prosty sposób stworzyliśmy na pulpicie osobny plik składający się wyłącznie z fragmentu przenoszonego przez Schowek.

10 Na zakończenie sprawdźmy jeszcze, czy możliwa jest operacja odwrotna. Kliknijmy prawym przyciskiem myszy na ikonę dowolnego pliku (dla wygody możemy wybrać ikonę leżącą na pulpicie) i wybierzmy polecenie Kopiuj. Obiekt znajdzie się w Schowku. Teraz otwórzmy Worda 97 i rozwińmy



menu Edycja. Widzimy, że polecenie ● jest aktywne, co wskazuje, że nasz plan się powiódł. Kliknijmy więc na nie. W zależności od rodzaju obiektu, jaki wybraliśmy do przenoszenia, w dokumencie pojawi się teraz otwarty dokument innej aplikacji lub ikona, na którą możemy kliknąć lewym przyciskiem, aby ten plik (folder) otworzyć, lub prawym – aby wywołać menu kontekstowe. ■

Opróżnij Schowek!

Schowek jest zazwyczaj niewidoczny, jednak czasem sam przypomina użytkownikowi o swoim istnieniu. Gdy umieścimy w nim obiekt o dużych rozmiarach, a następnie wydamy polecenie zamknięcia programu, z którego ten obiekt pochodził, na ekranie pojawi się taki lub podobny komunikat: ●

Microsoft Word
W Schowku znajduje się rysunek. Czy ma być on dostępny dla innych aplikacji po zakończeniu pracy z programem Word?
Tak | Nie | Anuluj

Jeżeli ten obiekt nie będzie nam już do niczego potrzebny, kliknijmy na ●. Dzięki temu pamięć operacyjna, którą ten obiekt zajmował, będzie mogła być wykorzystana do innych zadań.

Co to właściwie jest...

07 dysk twardy
Jest pamięcią trwałą. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu komputera.

08 format
Struktura pliku, która definiuje sposób jego zapisywania i wyświetlania go przez odpowiedni program. Poszczególne formaty plików możemy rozpoznać po rozszerzeniu nazwy pliku, czyli po literach umieszczonych po kropce.

09 plik
Podstawowa jednostka przechowywania informacji na dysku twardym. Plikiem może być program, stworzony przez nas dokument czy baza danych, z której korzystamy.

10 folder, katalog
Informacje na dysku twardym mogą być uporządkowane podobnie jak wiadomości w książce – w rozdziały. Rozdziały na dysku twardym nazywają się folderami lub katalogami.

11 instalacja standardowa
To proces kopiowania na dysk twardy podstawowych komponentów programu, uznanych przez jego twórców za najbardziej potrzebne. Gdy po instalacji standardowej brakuje jakiegoś składnika programu, trzeba go ręcznie doinstalować.

12 arkusz
Część skoroszytu Excela. Każdemu arkuszowi odpowiada jedna zakładka umieszczona u dołu ekranu, która informuje nas o jego nazwie.

13 ścieżka dostępu
Informuje nas, na jakim dysku i w którym katalogu i podkatalogu znajduje się plik. Poszczególne nazwy katalogów są rozdzielane ukośnikiem. Uzyskujemy go, naciskając klawisz ⧄.

Co to właściwie jest...

01 karta grafiki
Karta grafiki (lub graficzna) odpowiada w komputerze za obraz wyświetlany przez monitor. Karty graficzne różnią się szybkością pracy i jakością prezentacji obrazu, tzn. rozdzielczością (liczbą punktów w poziomie i pionie) oraz liczbą dostępnych kolorów.

02 OSD
Wyświetlanie funkcji menu na ekranie telewizora lub monitora. Z ang. On Screen Display – wyświetlacz na ekranie.

03 system operacyjny
System operacyjny to nadrzędny program kontrolujący cały komputer. Przyjmuje polecenia od użytkownika, umożliwia uruchomienie innych programów i nadzoruje ich działanie. Troszczy się o komunikację z urządzeniami podłączonymi do komputera, zapisywanie danych na dysku twardym, drukowanie lub wyświetlanie informacji na ekranie. Systemy operacyjne dzielimy ze względu na sposób, w jaki się z nami komunikują. Są więc graficzne systemy operacyjne oraz tekstowe systemy operacyjne. Znane systemy operacyjne to: MS-DOS, PC-DOS, Windows 3.1, Windows 95, Windows 98, Windows NT, UNIX, Linux, Mac OS, OS/2.

04 RGB
RGB to system reprezentowania barw wyświetlanych na ekranie monitora. Te trzy podstawowe kolory łączone w różnych proporcjach mogą dać dowolną barwę widzialnego spektrum. Nasycenie każdego z tych kolorów jest opisane jednym bajtem. Ponieważ bajt to osiem bitów, każdy z podstawowych kolorów może przybrać jeden z (dwa do ósmej) 256 stopni nasycenia. Kolor wynikowy opisywany będzie 3x8, czyli 24 bitami. Generowanych kolorów RGB będzie zatem 256x256x256, czyli 16 777 216.



Rys. S. PAWEL

Usuwanie monitorowego zeza

Samo podłączenie monitora do komputera odpowiednim kablem to jeszcze nie wszystko. Oprócz znalezienia odpowiedniego złącza, musimy też poprawnie ustawić parametry monitora. Od tego zależy jakość obrazu

Po ostrożnym wyjęciu komputera i monitora z kartonowych pudeł (patrz Komputer ŚWIAT 21/98 str. 19) ustawiamy zestaw we wcześniej przygotowanym, suchym i czystym miejscu. W fabrycznie zapakowanych monitorach kabel zasilający oraz kabel do transmisji danych są zabezpieczone folią, którą powinniśmy delikatnie odwinąć, a skręcone kable rozprostować. W tylnej części komputera znajdujemy wejście **01 karty graficznej** i do niego właśnie podłączamy kabel danych monitora.



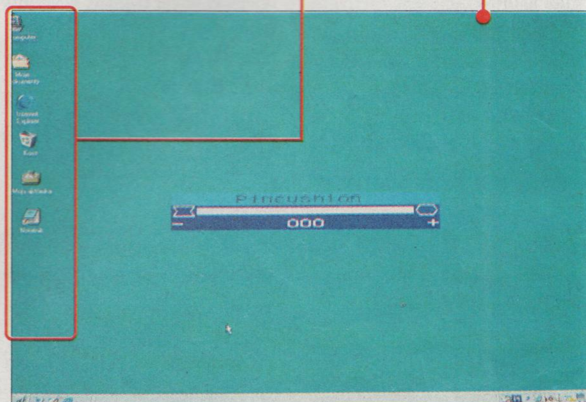
Podłączamy kabel danych do komputera

Kabel sieciowy wpinamy w jedno z wolnych gniazdek listwy zasilającej lub do wolnego gniazdka sieciowego. Pozostałe komponenty zestawu łączymy tak, jak pokazaliśmy w artykule Tak łączymy części komputera (Komputer ŚWIAT 21/98 str. 22-23). W ten sposób pierwszą część pracy mamy za sobą.

Tajemnice OSD

Teraz czeka na nas poznanie nowoczesnego systemu sterowania parametrami monitora, który nazywany jest **02 OSD**. **Rada Komputer ŚWIATA:** Obraz wyświetlany przez monitory CRT (z lampą kineskopową) nie jest doskonały. Dlatego im więcej istnieje możliwości regulowania parametrów obrazu za pośrednictwem systemu sterowania na monitorze – OSD – tym lepszy jest to monitor. Poszczególne modele monitorów różnią się możliwościami i liczbą ustawień w menu OSD. Menu OSD umożliwia łatwy dostęp do funkcji sterujących monitora, które możemy ustawiać z pominięciem **03 systemu operacyjnego**. Komputer ŚWIAT pokaże na przykładzie modelu ADI MicroScan 5PD (zwycięzca naszego ostatniego testu monitorów 17-calowych, patrz Komputer ŚWIAT 18/99), jak poprawnie ustawić wielkość, położenie oraz jakość wyświetlanego obrazu.

Ustawienie poprawnych rozmiarów w pionie i poziomie i położenia obrazu wyświetlanego na monitorze ADI MicroScan 5PD demonstrowaliśmy już we wskazówkach dotyczących zwycięzcy (patrz Komputer ŚWIAT 18/99 str. 23). Jednak ustawienie obszaru wyświetlanego zgodne z krawędziami pionowymi i poziomymi monitora nie kończy, niestety, naszej pracy. Może się zdarzyć, że mimo wysiłków obraz będzie na przykład zawężony wzdłuż środkowej, poziomej osi ekranu, a w górnej i dolnej części będzie wyciągnięty poza krawędzie, przypominając leżącą na ekranie poduszkę, jak widać na zdjęciu poniżej.



Zdjęcie ekranu ze zniekształceniem Pincushion

W takim wypadku należy skorzystać z funkcji korygowania zniekształceń poduszkowych (Pincushion). Funkcja ta jest ukryta w kaskadowo ułożonym menu, dlatego nie przejmujmy się chwilowym zniekształceniem obrazu na naszym monitorze.

Książki Komputer ŚWIATA

tylko 9,80 zł

Praktyczne superwskazówki do systemu Windows

pierwsze kroki w Windows dla początkujących

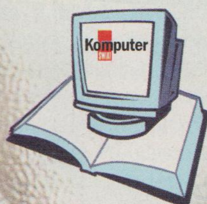


124 strony



niesamowite triki dla tych, którzy chcą zgłębić tajniki Windows

124 strony



Biblioteczka

Odcinek dla wpłacającego

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS
AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę zł

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS
AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę zł

Odcinek dla banku

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS
AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę zł

Odcinek dla poczty

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS
AXEL SPRINGER POLSKA
02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa
11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę zł

Potwierdzenie dla wpłacającego

Odcinek dla posiadacza rachunku

ZAMAWIAM

tytuł książki	cena	ilość egz.	razem
Windows 98 Szybki start	- 9,80 zł x	=	
Windows Odkrywamy tajemnice	- 9,80 zł x	=	

Proszę o ☐ fakturę VAT nasz NIP
☐ rachunek uproszczony

(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o. o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.

pieczątka i podpis

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych w celach marketingowych i promocyjnych przez ASP Sp. z o. o.. Jednocześnie informujemy, iż macie Państwo prawo wglądu i skorygowania zgromadzonych danych.

podpis

Odcinek dla banku

ZAMAWIAM

tytuł książki	cena	ilość egz.	razem
Windows 98 Szybki start	- 9,80 zł x	=	
Windows Odkrywamy tajemnice	- 9,80 zł x	=	

Proszę o ☐ fakturę VAT nasz NIP
☐ rachunek uproszczony

(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o. o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.

pieczątka i podpis

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych w celach marketingowych i promocyjnych przez ASP Sp. z o. o.. Jednocześnie informujemy, iż macie Państwo prawo wglądu i skorygowania zgromadzonych danych.

podpis

Odcinek dla poczty

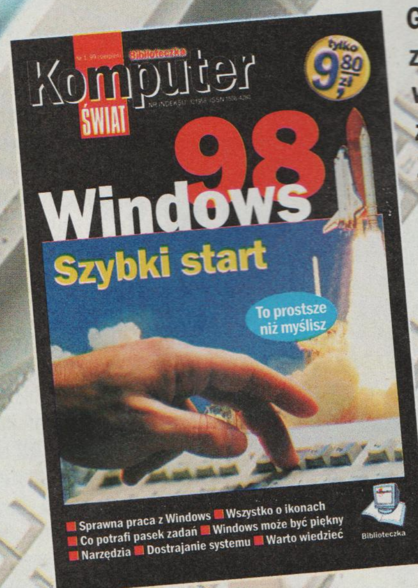
Biblioteczka
Komputer ŚWIAT

Aby kupić książkę z Biblioteczki „Komputer ŚWIAT”

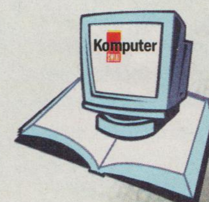
wystarczy wypełnić obok zamieszczony formularz i wysłać go, a następnie uiścić opłatę przekazem pocztowym lub przelewem na konto: BRE BANK SA O/Warszawa 11401010-00-524779-PLNCURR02-47 Potwierdzeniem zamówienia jest docierający do banku wydawcy odcinek przelewu/przekazu.



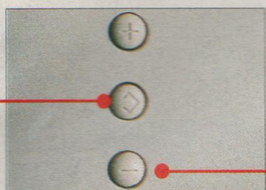
Termin realizacji zamówienia to maksymalnie 3 tygodnie od otrzymania wpłaty na wskazane wyżej konto.
Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłat ponosi zamawiający. Koszty przesyłki prenumeraty ponosi wydawca.



Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania zamówienia. Zamówienie można odwołać pisemnie bez podawania przyczyny, w terminie do 14 dni po otrzymaniu pierwszego numeru. Wpłacona kwota zostanie zwrócona w całości.

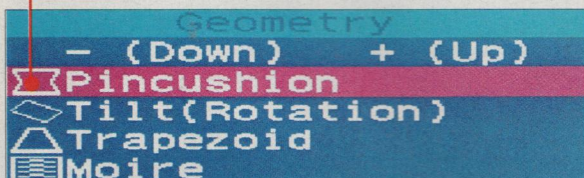


Biblioteczka

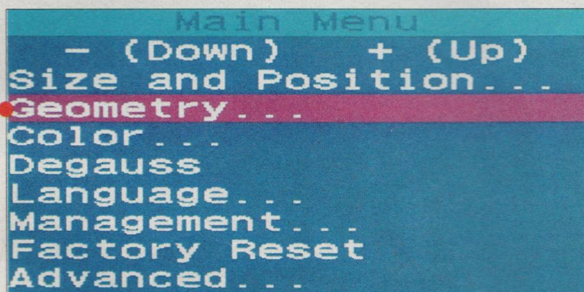

Przyciski sterujące menu OSD

Naciśnijmy środkowy przycisk, wywołując menu główne OSD. Następnie za pomocą przycisku przechodzimy do podmenu Geometry (Geometria) i raz jeszcze naciskamy przycisk środkowy.

Czynność ta otworzy podmenu Geometry z widoczną na pierwszej pozycji u góry opcją Pincushion.



Opcja Pincushion



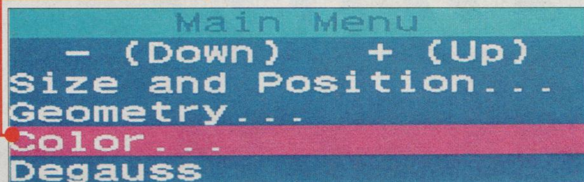
Podmenu Geometry

Po podświetleniu opcji Pincushion naciskamy przycisk, przechodząc do okna, które pozwoli zniwelować zniekształcenia poduszkowe obrazu. Gdy przewężenie w środku monitora jest bardzo widoczne, tak długo naciskamy jeden z przycisków lub, aż obraz się wyrówna.



Modyfikacja opcji Pincushion

Nie tylko kształt obrazu może być nieprecyzyjnie wyświetlany przez monitor. Częstą przyczyną niskiej jakości obrazu jest również niepoprawne ustawienie schematu kolorów **04 (s. 34) RGB** wyświetlanego przez monitor. Monitor ADI MicroScan 5PD pozwala na zdefiniowanie przez użytkownika trzech ustawień zestawu kolorów (Color 1, Color 2, Color 3). Można też skorzystać z trzech fabrycznie ustawionych wartości **05 temperatury barw**, wybierając z 9300 K, 6500 K i 5500 K. Kiedy obraz jest na przykład zbyt nasycony kolorem czerwonym, poprawiamy schemat barw, korzystając z opcji Color.



Opcja Color

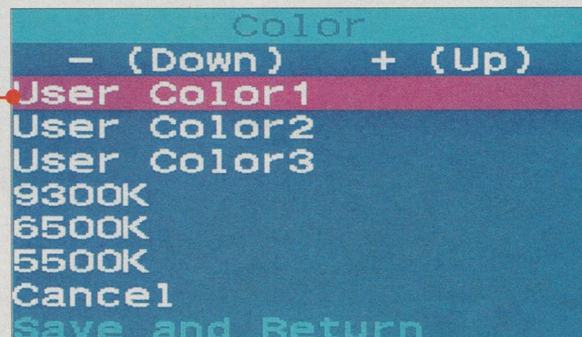
Opcję Color wywołujemy, podświetlając ją w menu głównym i naciskając ten przycisk, po czym przechodzimy na przykład do zestawu Color 1, w którym dokonamy korekcji wyświetlanych przez monitor barw.

Podświetlamy opcję Color 1 i naciskając przycisk, otwieramy to okno.

Jak widać na zdjęciu, poszczególnym barwom RGB są przyporządkowane poziome wstęgi oznakowane odpowiednio: R – czerwony (od angielskiego red), G – zielony (od green) i B – niebieski (blue). Chcąc zmienić nasycenie barwy czerwonej, podświetlamy przyciskami: i wstęgę czerwoną R, po czym naciskamy przycisk. Migająca litera R będzie sygnalizowała możliwość wprowadzania korekty nasycenia barwy czerwonej, której będziemy mogli dokonać za pomocą przycisków i. Po odpowiednim ustaleniu nasycenia barwy czerwonej naciskamy przycisk i zachowujemy ustawienie.

Czystość kolorów

Ustawiliśmy poprawne rozmiary obrazu, usunęliśmy zniekształcenia geometryczne i czerwone zabarwienie. Mogłoby się wydawać, że to koniec. I rzeczywiście, na pewien czas obraz jest ustawiony poprawnie. Jednak już po kilku dniach dostrzeżemy dziwne cienie i plamy mącące czystą biel ekranu. Zaburzenie czystości kolorów na wyświetlanym obrazie jest wynikiem oddziaływania na monitor pól magnetycznych, które zniekształcają tory przemieszczających się w kierunku **06 luminofora 07 elektronów**. Ich źródłem mogą być np. głośniki podłączone do zestawu komputerowego, kiedy umieszczone są zbyt blisko monitora.

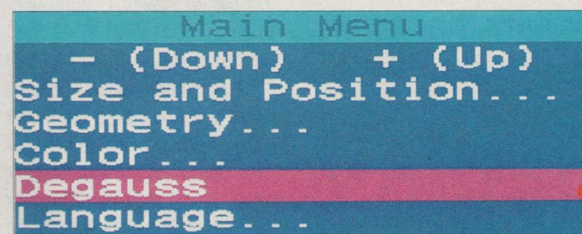


Opcja Color w całości

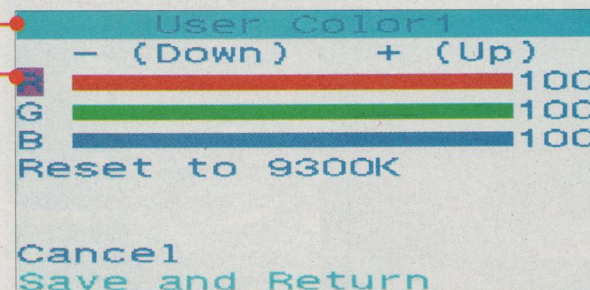
Gdy mamy takie głośniki, spróbujmy podczas pracy z komputerem odsunąć je nieco dalej od monitora i zobaczyć, czy nastąpi poprawa czystości barw. Jeżeli nic się nie zmieni, mamy do czynienia z mniej przyjemnym zjawiskiem polegającym na namagnesowaniu metalowej maski wewnątrz monitora. W monitorze starszej generacji zniwelowanie tych zakłóceń mogło być wykonane jedynie w wyspecjalizowanym serwisie.

W naszym monitorze ADI MicroScan 5PD można jednak dokonać korekty, uruchamiając z menu OSD funkcję **08 Degauss** (rozmagnesowanie).

W tym celu w znany nam już sposób wywołujemy menu główne OSD, po czym za pomocą przycisku lub podświetlamy opcję Degauss i naciskamy przycisk. Przez kilka sekund obraz będzie charakterystycznie drgał, aby po chwili wrócić do normy. Po tych wszystkich krokach obraz na naszym ekranie powinien być wzorowy zarówno pod względem kształtu, koloru, jak też czystości barw.



Funkcja Degauss



Ekran z ustawieniami kolorów podstawowych: R, G, B

Co to właściwie jest...

05 temperatura barw
Określa, jak silnie jest nasycony kolor biały na ekranie monitora. Wartość temperatury barw jest mierzona w kelwinach (K). Obrazy kolorowe wyświetlane na monitorze, takie jak np. zdjęcia, wyglądają najlepiej, gdy ustawiona jest niższa temperatura barw 6500 K. Natomiast gdy wykorzystujemy komputer jako maszynę do pisania, wyświetlając czarny tekst na białej stronie, powinniśmy ustawić temperaturę barw wyższą, czyli 9300 K.

06 luminofor
Substancja, którą pokryta jest wewnętrzna strona przedniej części ekranu monitora. Luminofor świeci pod wpływem uderzającej w niego wiązki elektronów.

07 elektron
Najmniejsza cząsteczka atomu mająca ujemny ładunek elektryczny. Przepływ elektronów w metalowym przewodzie jest nazywany prądem elektrycznym.

08 degauss
Od nazwiska niemieckiego fizyka Carla Friedricha Gaussa 1777-1855. Termin ten określa usuwanie namagnetyzowanych pól z ekranu monitora. Przyczyną powstawania takich miejsc jest naturalny magnetyzm Ziemi, ale także oddziaływanie silnych pól elektromagnetycznych wytwarzanych przez podzespoły monitora lub urządzenia stojące w pobliżu. Skutkiem tworzenia się ośrodków silniejszego namagnesowania w monitorze jest gorsza jakość wyświetlanego obrazu, a szczególnie zakłócenia wierności kolorów. Obecnie monitory wyposażone są w przycisk degauss. Po jego naciśnięciu ekran na chwilę traci kontrastowość, lecz monitor zaczyna szybko pracować poprawnie.

Drogowskaz

Gwiezdna rewolucja w kinach

W nowej części Gwiezdnych wojen aż dwa tysiące scen, w nich całe światy, a nawet istotni bohaterowie filmu, pochodzą z komputera. Komputer ŚWIAT przyglądał się pracy twórcy filmowej sagi, George'a Lucasa


Dziecko za kierownicą; stawką w wyścigu jest wolność chłopca


Cała sekwencja wyścigu to jeden wielki efekt specjalny

Fot. SYRENA, EAST NEWS, FREE

Zaciemniona sala projekcyjna w studio filmowym George'a Lucasa Industrial Light and Magic (ILM) w San Rafael w Kalifornii. Guru i twórca cyfrowej sztuki filmowej, ubrany w dżinsy i koszulę flanelową, siedzi w luksusowym fotelu. Na ekranie zmieniają się wyświetlane wprost z komputera sceny z Mrocznego widma.

Mistrz reżyseruje na swój własny sposób: – W tym murze pałacowym potrzebny jest jeszcze jeden łuk sklepienia – mówi do asystenta, skrzętnie notującego uwagi mistrza. A następnie: – Tamtemu łysemu typowi powinniśmy jeszcze założyć kapelusz. Po chwili: – Chciałbym, żeby podczas tej sceny przez kadr przebiegł ktoś z noszami.

Ta cyfrowa rewolucja narodziła się w Hollywood. A George Lucas nadał jej impet w większym stopniu niż ktokolwiek inny. W czwartym już filmie z serii Gwiezdne wojny (pod tytułem: Epizod 1 – Mroczne widmo), który wchodzi za kilka dni na nasze ekrany, technologia cyfrowa odgrywa większą rolę, niż w jakimkolwiek innym filmie, teledysku czy reklamówce nakręconych do tej pory.

95 procent wszystkich ujęć – razem daje to ponad 2000 scen filmowych – poddano obróbce cyfrowej. Film był też montowany cyfrowo. Cztery kina w USA pokazywały obraz całkowicie w formie cyfrowej – bez klasycznych projektorów na taśmę filmową.

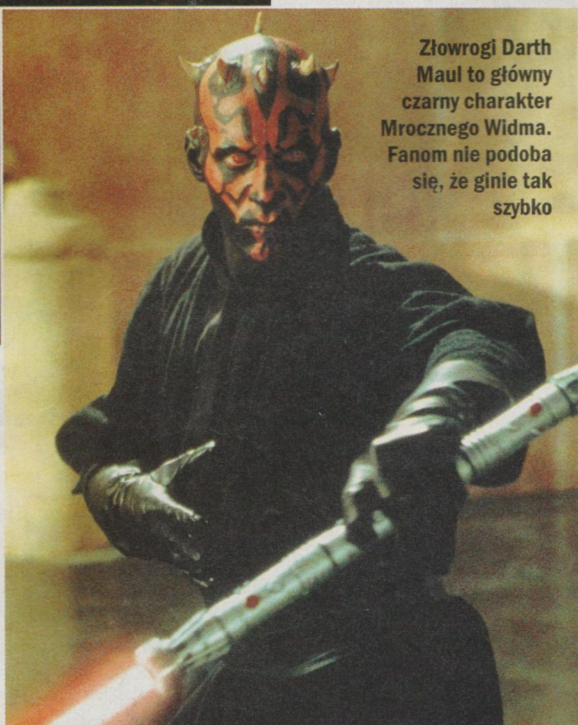
95 procent scen przeszło przez komputer

– To, co osiągnęliśmy – mówi Lucas, którego poprzednie filmy z serii Gwiezdne wojny uczyniły posiadaczem dwóch miliardów dolarów – jest takim samym przełomem jak wynalezienie filmu dźwiękowego. Odtąd w kinie możliwe jest wszystko. Udało nam się usunąć wszystkie przeszkody dla wyobraźni, które hamowały mnie w przeszłości.

Człowiek, który określa pracę za cyfrowym stołem montażowym jako swoje ulubione zajęcie, rozkoszuje się swoją pracą: – Czuję się jak mały chłopiec w sklepie z łakociami – przyznaje. Mroczne widmo jest filmem, który nie robi wrażenia na krytykach, ale za to podoba się widowni.

Historia rozgrywa się kilkadziesiąt lat przed dotychczasowymi epizodami gwiezdnej epopei. Dwaj rycerze Jedi pomagają królowej planety Naboo. Stają do walki z armią robotów. Naświetlone zostaje dzieciństwo Lorda Dartha Vadera. Na użytek tego odcinka występuje inny czarny charakter, Darth Maul.

Dla fanów kina Mroczne widmo to potok zapierających dech w piersiach scen. Jedna za drugą


Złowrogi Darth Maul to główny czarny charakter Mrocznego Widma. Fanom nie podoba się, że ginie tak szybko

przewijają się sekwencje lotów w kosmosie, walk na miecze, pościgów, bitew i potyczek ze szkieletowatymi robotami. Nic dziwnego, że film, którego produkcja kosztowała 115 milionów dolarów, zarobił w ciągu pierwszych 13 dni emisji 205 milionów dolarów – to nowy rekord.

W komputerach zbudowano całe miasta, zaludniono je mieszkańcami, wypełniono chmarą lewitujących pojazdów – powietrznych taksówek. To planeta Coruscant, centrum galaktyki, stolica Republiki i siedziba Rady Jedi. Tysiące nieistniejących w rzeczywistości statystów – sztucznych istot zwanych synths (ang. Synthetic – sztuczny) kłębi się w ujęciu, dla widza trwającym mgnienie oka. Stworzone w komputerach pojazdy latające ścigają się przez prawie kwadrans w scenie przywołującej na myśl wyścig rydwanów z historycznego filmu Ben Hur. W innym ujęciu cyfrowe krajobrazy odbijają się w lustrzanej powłoce statku kosmicznego. Coś czego naprawdę nie ma odbija się w czymś czego też nie ma! Jak to możliwe?

To proste! Wystarczą dwa lata pracy i armia 250 animatorów komputerowych, by powstał cyfrowy wszechświat. Komputerowcy stworzyli 66 różnych istot wyglądających jak żywe na ekranie. Dziesięć cyfrowych istot otrzymało role mówione, cztery z nich odgrywają nawet główne role.

Na przykład Jar Jar Binks. Mówiąca w dziwacznym dialekcie postać wzbudza wiele kontrowersji, nawet wśród fanów. Ta istota o oczach żaby, z długimi oślimi uszami, występuje w 363 scenach razem z aktorami z krwi i kości, jak Liam Neeson, oraz z masą sztucznych kolegów rodem z komputera.

Zapierający dech w piersiach

Spektakularną sceną z komputera jest bitwa między ludem Jar Jar Binksa, Gunganami, a tysiącami grzechoczących robotów bojowych. Widać w niej zajadłą walkę o życie, a także egzotyczne zwierzęta i pojazdy.

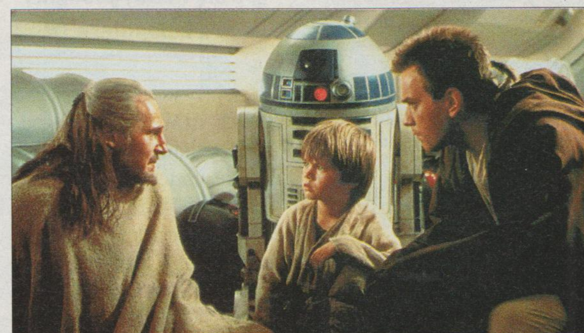
Specjaliści z laboratoriów ILM studiowali stare filmy wojenne i westerny. Potem filmowali naśladujących tamte sceny aktorów w specjalnych ubiorach wyposażonych w czujniki w wielu punktach ciała. Tak powstał zapis autentycznych ruchów, który przeniesiono do komputerów o potężnej mocy obliczeniowej. Tła dla nagrywanych scen dostarczyły wskanowane zdjęcia górskich krajobrazów. Elementy zakłócające obraz jak krowy, szosy, linie wysokiego napięcia, specjaliści po prostu usunęli z kadru przy użyciu komputera, klatka po klatce. Zmienili nawet kształty niektórych wzgórz.

Dech w piersiach zapiera wyścig pojazdów podobnych do Śmigacza z pierwszego filmu. Piętnastu komputerowych pilotów synth i mały chłopiec Anakin Skywalker (Jake Lloyd) pędzi przez pustynne wąwozy planety Tatooine. Do nakręcenia wyścigu użytych zostało kilkaset zdjęć wąwozów w Utah (USA). Pustynny krajobraz później połączono z cyfrowymi szablonami nieba. Do nakręcenia tych scen pozowały też części ze złomowanych silników samolotowych i wybrakowanych komputerów. A tak sekwencję wyścigu opisał George Lucas: – Wszystko, co się rusza, pochodzi z komputera.

Film cyfrowy i George Lucas są w Hollywood praktycznie synonimami. To stopienie rozpoczęło się w 1977 roku. Sam Lucas mówi: – Wtedy o komputerach wiedziałem jeszcze bardzo mało. Ale zapoznał się z nową technologią w trakcie zdjęć pierwszej części Gwiezdnych wojen. Do pionierskich wyczynów studia efektów specjalnych ILM należało skonstruowanie kamery, której ruchy kontrolowano za pomocą komputera: zamiast modeli statków kosmicznych kamera poruszała


Młody Anakin (Jake Lloyd) wraz z mamą Shmi (Pernilla August)


Liam Neeson gra mistrza Jedi; Ewan McGregor jego ucznia


Qui-Gon Jinn i Obi-Wan Kenobi udzielają lekcji młodemu Anakinowi


Królowa Amidala (Natalie Portman) w każdym ujęciu nosi inne szaty


Pałac Królewski w stolicy planety Naboo przypomina budowle starożytnego Rzymu i Bizancjum


Mędrca Yodę nieco odmłodzono, wygładzając mu zmarszczki


Jar Jar Binks wzbudza najwięcej kontrowersji wśród widzów

Królowa może spodobać się żeńskiej części widowni




Mały chłopiec Anakin po latach zmieni się w cyborga Vadera


Darth Maul wygląd zawdzięcza godzinom makijażu

Nute Gunray dowodzi blokadą planety Naboo




Robot Bojowy (po lewej) zastąpił Szturmowca

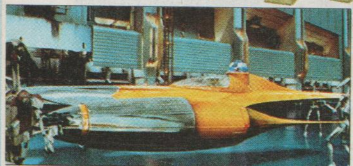

Pojazdy bojowe także wymyślono od nowa


Obi-Wan przez lata dorobił się siwej brody


Młody Kenobi przypomina Luke'a Skywalkera z poprzednich części


R2-D2 oraz C-3PO znów razem

C-3PO w nowym filmie jeszcze bez pancerza


N1 Fighter zastąpił X-Winga



się w sposób zaprogramowany i powtarzalny dowolną liczbę razy. Dziś ILM zatrudnia 1000 pracowników i chwali się, że dysponuje potężniejszymi komputerami niż Departament Obrony USA. Ta maszyneria stworzyła dinozaury do filmu Park jurajski i trąby powietrzne do filmu Twister. Do tej pory przedsiębiorstwo Lucasa wywalczyło 14 Oskarów.

Co się rusza, pochodzi z komputera

Jak przy wcześniejszych projektach, ILM także w Mrocznym widmie posłużyło się ogólnie dostępnym, używanym w domach oprogramowaniem. Do nowości należą udoskonalone metody animacji twarzy i ruchów. Inna nowość: stworzenie cyfrowych szablonów ujęć filmu. Dzięki nim Lucas mógł wcześnie eksperymentować z montażem, ustawieniami kamery i kompozycją. – To oszczędność czasu i pieniędzy – mowi reżyser. Dzięki technice komputerowej Lucas dysponuje cyfrowymi tłami. W scenie finałowej walki na miecze, w ogromnym pomieszczeniu znajdowały się tylko jedne prawdziwe drzwi. Tło powstało w komputerze i w przyszłości może być w każdej chwili wywołane jednym kliknięciem myszki.

Czy reżyserzy w przyszłości będą pracować tylko cyfrowo?

– Kręcenie filmów z udziałem tysięcy statystów już od 50 lat jest niemożliwe z przyczyn finansowych – mówi George Lucas. – Możemy stworzyć w komputerze tylu aktorów, ilu potrzebujemy: A jeżeli operator nie miał okazji sfilmować zachodu słońca, to tworzy się go cyfrowo.

Jednak czar tej techniki jeszcze nie do końca zachwyca mistrza. Jego celem jest totalne skomputeryzowanie przemysłu filmowego! Zarówno podczas kręcenia filmu, jak i w trakcie wyświetlania w kinach.

– Nie mogę się doczekać, kiedy przejdziemy w całości na technologię cyfrową. Jakościowo taki system jest o wiele lepszy – mówi Lucas. I dodaje: – Chcę zmusić przemysł filmowy, by zaczął kombinować, jak wprowadzić to do powszechnego użytku. Jestem przekonany, że przemysł filmowy za 20 lat będzie w 100 procentach skomputeryzowany.

Lucas eksperymentuje już od trzech lat z nowymi kamerami wideo firm Sony i Panavision o wysokiej rozdzielczości, do których nie trzeba wkładać filmu. Nakręcone zdjęcia przechodzą bezpośrednio do komputera. Następną część sagi (na ekrany wejdzie za dwa-trzy lata) Lucas chce kręcić wyłącznie takimi kamerami.

Nowa technologia gości w salach kinowych. W czterech amerykańskich kinach prezentowane za pomocą nowego cyfrowego projektora DLP (ang. Digital Light Processor) firmy Texas Instruments. W tym urządzeniu (w cenie 100 000 dolarów) nie ma już rolek filmowych. Cyfrowe zdjęcia filmu mogą być przekazywane kablem światłowodowym lub za pośrednictwem satelity bezpośrednio do projektora!

George Lucas jest fanem techniki cyfrowej, ale w jego twórczości można znaleźć też elementy tradycyjne: język istot pozaziemskich w Gwiezdnych wojnach opiera się częściowo na gaworzeniu jego dwuletniego synka. ■

W kolejnej częściach zobaczymy starszego Anakina; możliwe, że zagra go też inny aktor

W kinach: od 20.08.99
Ocena: bardzo dobra

Adresy online

- ➊ www.starwars.com
- ➋ www.syrena.com.pl

Pirackie widmo

Sporą burzę po debiucie filmu w amerykańskich kinach wywołały różne pirackie kopie: w światowej sieci internet są adresy, z których można skopiować sobie cały film. Jednak czas na to potrzebny wynosi do kilku dni nawet przy szybkich łączach. Można kupić pirackie kopie filmu tłoczone w Azji na dyskach CD-ROM lub DVD-ROM. W Polsce na bazarach, na przykład na warszawskim Stadionie Dziesięciolecia, złodzieje oferują film na dwóch nagrywalnych płytach CD-R za 30 do 50 zł. Film nagrano jako plik typu mpeg. Nabywca ogląda go na komputerze, konsoli do gier lub odtwarzaczu DVD. Jakość obrazu i dźwięku jest okropna, ponieważ film był nagrywany cyfrową kamerą wideo, ukrytą gdzieś w sali projekcyjnej podczas premiery. Dlatego w tle słychać śmiechy, kaszle i chrupanie popcornu w kinie. Pomimo kiepskiej jakości kopii, handlarze cudzą własnością zadali spory cios finansowy producentom filmu.



Superkrzyżówka

Litery z pól zaznaczonych niebieskim kolorem należy ustawić w odpowiedniej kolejności (według numerków umieszczonych w prawym dolnym rogu niebieskich kwadratów). Powstanie wówczas hasło – rozwiązanie krzyżówki



Poziomo: **4.** typ karty graficznej **6.** ... ŚWIAT **7.** język programowania **10.** tafle lodu **12.** format grafiki komputerowej **14.** małpa wąskonosa **16.** kolejowy lub tramwajowy **18.** pomocny przy pisaniu programu komputerowego **19.** 1000 kilobajtów to ...bajt **20.** format grafiki bitmapowej **22.** popularny przed laty komputer domowy **24.** uczestnik wyprawy po złote runo **28.** zięć Mahometa, mąż Fatimy **30.** ikrzak **31.** usterka np.: komputera **32.** puste miejsce **33.** w parze z Adamem **34.** popularny język programowania **35.** auto Formuły I **39.** gra w karty **40.** model Seata **41.** układ zerowo-jedynkowy spełniający funkcję iloczynu logicznego.

Pionowo: **1.** typ komputera firmy Commodore **2.** komenda komputerowa do wykonania programu **3.** chodzi na ścianie lub w komputerze **5.** staropolski pan **8.** zasila laptop **9.** bohaterka gry Tomb Raider **11.** oprawa obrazu **13.** międzynarodowy język programowania maszyn cyfrowych **14.** mądry po szkodzie **15.** witryna, ale nie internetowa **17.** japoński wachlarz **19.** ze stolicą w Bamako **21.** dawniej: kościół parafialny **23.** podłużny bęben **25.** gdy ciekawa, przyciąga do komputera **26.** prowincja we wschodniej części RPA **27.** poręczenie na wekslu **29.** autor powieści Timur i jego drużyna **33.** odpowiada w górach **34.** szpilka w złączu komputerowym **36.** postać z gry Warcraft **37.** podróż samolotem **38.** samochód włoski produkowany przez firmę w Bresco.

Jak grać, żeby wygrać?

Zasady:

1. Rozwiązanie krzyżówki należy wpisać na kupon krzyżówkowy wraz z imieniem, nazwiskiem i dokładnym adresem zamieszkania.
2. Laureaci krzyżówki zostaną wyłonieni spośród autorów wszystkich nadesłanych prawidłowych odpowiedzi w dniu 24.09.1999 roku.
3. Laureatami mogą być tylko osoby pełnoletnie.
4. Nagrody zostaną przekazane laureatom w terminie 30 dni od daty wyłonienia laureatów.
5. Nagrody podlegające opodatkowaniu zostaną przekazane po opłaceniu przez laureata należnej kwoty w wysokości 10 procent wartości nagrody.
6. Nadesłanie przez czytelnika rozwiązania krzyżówki oznacza, iż w wypadku wygranej wyraża on zgodę na opublikowanie imienia, nazwiska, miejsca zamieszkania oraz swojego zdjęcia zrobionego przez fotografa redakcji.

Do wygrania:

Odtwarzacz DVD Sony DVP-S525D i trzy programy EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch

Graj i wygraj z Komputer ŚWIATEM! Rozszyfruj hasło naszej Superkrzyżówki, a otrzymasz szansę znalezienia się wśród nagrodzonych zwycięzców naszej zabawy!

Główna nagroda



Nagrodą główną w naszej Superkrzyżówce jest odtwarzacz płyt DVD DVP-S525D firmy Sony. Cyfrowa jakość dźwięku i obrazu ucieszy z pewnością miłośników kina oraz melomanów. Wartość nagrody: 2999 złotych.

Trzy nagrody pocieszenia



Nagrodami pocieszenia w naszej Superkrzyżówce są tym razem trzy pakiety programu do nauki języka niemieckiego EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch. Kolejna wspaniała pozycja dla osób chcących pogłębiać znajomość języków. Programy ufundował producent – firma Young Digital Poland z Gdańska. Wartość nagrody 3x340 złotych.

Nie zwlekaj! Usiądź wygodnie i do dzieła!

Laureaci

Superkrzyżówki z numeru 16/99

Nagrodę główną, magnetowid JVC HR DD949, otrzymuje **Edmund Szmyd** z Bydgoszczy.

Nagrody pocieszenia, walkmany Sony WM FX477, otrzymują: **Jerzy Bartos** z Bytomia, **Zenon Suwalski** ze Starogardu Gdańskiego i **Elżbieta Wiechnik** z Wolina.

Kupon krzyżówkowy

Komputer ŚWIAT 19/99

Hasło ....

Nazwisko ....

Imię ....

Adres

ulica ....

nr domu ....

kod pocztowy ....

miasto ....

telefon ....

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Al. Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 o ochronie danych osobowych).

Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych. .... (czytelny podpis)

Rozwiązania prosimy nadsyłać do dnia 21.09.1999 r. (liczy się data stempla pocztowego) pod adresem Komputer ŚWIAT, 02-303 Warszawa 79, skr. poczt. 110

Nowy rok szko

2199.-

cena komputera

zdjęcie podobne



15"

2 lata gwarancji

Funkcja OSD

Oprogramowanie: AntivirenKit, Top Secret, Power Adress Manager

649.-

cena monitora

INWAR Largo I Komputer

Procesor AMD K6-2 3D NOW, 350 MHz, pamięć 32 MB SDRAM, dysk twardy 4,3 GB, FDD 1,44 MB, CD ROM 40x, karta graficzna 8 MB AGP, 16- bitowa karta dźwiękowa, obudowa Midi ATX, klawiatura WIN 95, system operacyjny Windows 98

Monitor 15"

Max rozdzielczość 1280 x 1024 @ 60 Hz, częstotliwość odchylenia w poziomie 30-70 kHz, w pionie 50-120 Hz, plamka 0,28, Plug & Play

Wszystkie markety mieszczą się w Centrach Handlowych 

Otwarcie 10.09.



Czeladź,
ul. Będzińska 80
Telefon: 032/ 763 99 99



Poznań,
ul. Szwajcarska 14
Telefon: 061/ 87 44 800



Częstochowa,
ul. Kisielewskiego 8/16
Telefon: 034/ 36 70 100



Warszawa-Marki,
ul. Piłsudskiego 1
Telefon: 022/ 77 11 100

http://www.mediamarkt.com

Godziny otwarcia: Poniedziałek - Sobota od 9.00 do 21.00, Niedziela od 11.00 do 19.00

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Media Markt zastrzega sobie prawo do pomyłek i błędów w druku.

ny - nowy sprzęt!

2 lata gwarancji

319.-

PRIMAX Colorado 1200 P
Skaner A4

Rozdzielczość optyczna 1200 x 600 dpi, interpolowana 19200 dpi, głębia koloru 36 bitów/pixel, połączenia z komputerem przez port równoległy, oprogramowanie do rozpoznawania tekstów i edycji obrazu, szczegółowa instrukcja obsługi

Dodatkowo wkład drukujący
HP Photo Cardrige

549.-

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities
DeskJet 697 C
Kolorowa drukarka atramentowa

Wszechstronna drukarka zapewniająca znakomite wydruki w domu i w biurze, fotograficzna jakość wydruku przy użyciu tuszu HP Photo, pełna obsługa DOS i MS Win, funkcja odbicia zwierciadlanego, prędkość druku do 5 str./min., rozdzielczość do 600 dpi

P O   C O   J E S Z C Z E   M A R Z Y Ć ?

Media Markt

VIDEO • TV • HI-FI • KOMPUTERY • SPRZĘT FOTOGRAFICZNY • PŁYTY KOMPAKTOWE • TELEFONY • AGD • OŚWIETLENIE

Drogowskaz

Co to właściwie jest...

01 edytor tekstu
Program służący do tworzenia i manipulowania dokumentami zawierającymi słowo pisane.

02 dokument
Dokumentem nazywamy owoc naszej pracy z programem, który możemy nazwać i zapisać na dysku twardym, a następnie ponownie odczytać.

03 pasek narzędzi
Wiele programów ma jeden lub więcej pasków, na których znajdują się małe przyciski z symbolami. Klikając na taki przycisk, wydajemy polecenie szybciej niż poprzez tradycyjne menu programu.

04 menu
Posegregowana lista opcji, z której użytkownik może wybierać polecenia w celu wykonania konkretnej operacji.

05 ikona
Mały obrazek symbolizujący element systemu Windows.

06 kursor
Ruchomy wskaźnik, który użytkownik kontroluje za pomocą myszy lub klawiatury. Zatrzymując kursor w konkretnym miejscu ekranu, użytkownik naciska przycisk myszy lub klawisz klawiatury celem wywołania określonego działania programu. Kursor jest również wskaźnikiem pozycji na ekranie komputera, gdzie można wprowadzać tekst.

07 justowanie[1]
Sposób ułożenia tekstu na stronie. Tekst jest równo dosunięty do prawego i lewego marginesu.

08 czcionka
Zbiór możliwych do uzyskania na ekranie lub w druku znaków o określonym kroju, wysokości podawanej w punktach, stylu (kursywa, wytłuszczona, podkreślona) i odstępach pomiędzy znakami (kerning).

[1] Od angielskiego: to justify – dokładnie ustawić, dopasować



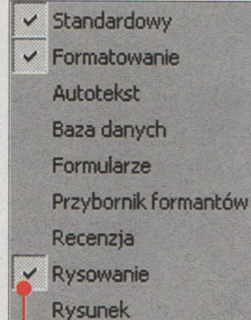
Fot. FREE

Word 97

Trochę grafiki

Pisząc w 01 **edytorze tekstu**, często staramy się ożywić 02 **dokument** poprzez wprowadzanie różnych krojów pisma, a czasami nawet różnych kolorów tekstu. Word 97 pozwala uzyskać też ciekawe efekty trójwymiarowe.

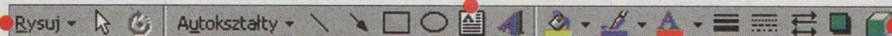
1 Jeżeli u dołu ekranu nie widnieje 03 **pasek narzędzi** do rysowania ●, kliknijmy lewym przyciskiem myszy na 04 **menu** Widok i zatrzymajmy kursor na podmenu Pasek narzędzi. Kiedy się rozwinie, należy kliknąć przy pozycji ● tak, aby pojawiło się zaznaczenie.

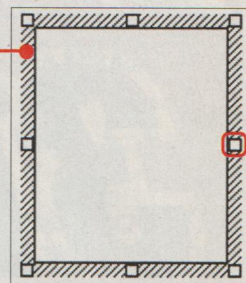


Rada Komputer ŚWIATA: Znacznie szybciej wywołamy okno z nazwami pasków narzędzi, klikając prawym przyciskiem myszy na pustym szarym miejscu na prawo od pasków narzędzi.

2 Kliknijmy na znajdującą się na pasku rysowania 05 **ikonę** ●. Nasz 06 **kursor**, który do tej pory prezentował się tak: I, zmieni kształt: +.

Gdy teraz klikniemy na ekran Worda, będziemy mogli – nie zwalniając przycisku myszy – narysować prostokątną ramkę o dowolnych rozmiarach i kształcie. Miejsce kliknięcia myszką na ekranie stanie się jednym (dowolnym) z rogów prostokąta, zwanego polem tekstowym. Spróbujmy! Gdy zwolnimy przycisk myszy, nasze pole tekstowe będzie wyglądać na przykład tak:

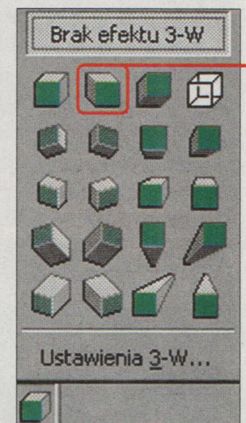




3 Takie pole tekstowe możemy modyfikować również po narysowaniu. Wystarczy zaczepić kursorem myszki w jednym z zaznaczonych punktów ● i kursorem o kształcie strzałek ⟷ zmienić wygląd prostokąta. Kiedy natomiast zależy nam na przemieszczeniu pola, klikamy na obramowanie ●, w miejscu gdzie kursor przybierze kształt: ✥ i przesuwamy pole w inne miejsce.

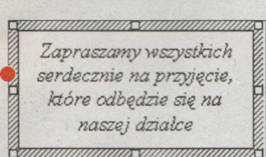
4 Gdy klikniemy wewnątrz pola tekstowego, uaktywni się możliwość wpisania w nie tekstu. Stosując te same techniki co zwykle, możemy na przykład tekst 07 **wyjustować** czy zmienić 08 **krój czcionki**.

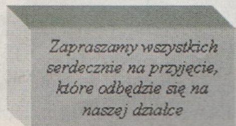
5 Klikamy na znajdującą się na pasku rysowania ikonę ●. Spowoduje to rozwinięcie się następującego menu:



Wybieramy z niego jedną z zaproponowanych figur. My zdecydowaliśmy się na ten kształt ●.

Rezultatem będzie pojawienie się pod naszym tekstem takiej oto szarej skrzyneczki:





6 Pora na ożywienie jej szarych barw. Kliknijmy na ramkę z tekstem, a następnie na strzałkę przy narzędziu wypełniającym:



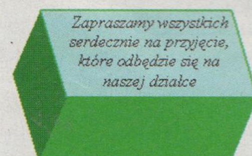
7 Kliknijmy na naszą skrzynkę (pojawi się wokół niej obramowanie) i kliknijmy ponownie na ikonę oraz na przycisk Ustawienia 3-W... . Na ekranie pojawi się taki oto pasek z przyciskami:



Pierwszy przycisk włącza i wyłącza trzeci wymiar rysunku. Jest on domyślnie wciśnięty (trzeci wymiar włączony) – . Następne cztery służą do pochylania rysunku w dół, górę, lewo i prawo. Przycisk służy do ustalania głębokości trzeciego wymiaru naszego rysunku, zaś – do zmieniania perspektywy.

Kolejne dwa służą do ustawiania źródła światła padającego na naszą bryłę oraz rodzaju jej powierzchni (na przykład matowa lub plastikowa) – . Ostatni z przycisków służy do kolorowania trzeciego wymiaru na kolor różny od ścianki przedniej.

8 Po paru prostych operacjach nasza skrzynka może wyglądać na przykład tak:

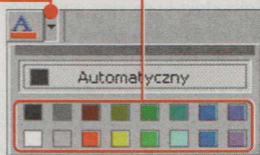


Czterolistna koniczynka

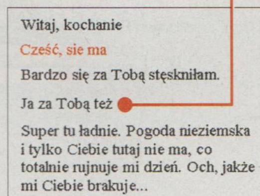
Wprowadzanie komend z klawiatury jest z reguły o wiele szybsze i poręczniejsze, niż wywoływanie tych samych poleceń przy użyciu myszy. Wielu użytkowników komputera posługuje się jednak wyłącznie myszką.

Dlaczego? Otóż po prostu często nie wiemy, że zamiast mozolnie klikać na **09 przyciski** czy rozwijać menu wystarczy na przykład szybko wcisnąć dwa klawisze. Gdy już tej możliwości jesteśmy świadomi, trzeba się jeszcze nauczyć, jakie **10 skróty klawiaturowe** kryją się za choćby tak często używanym poleceniem jak wytłuszczenie (pogrubienie) czcionki. Żeby korzystać z tego konkretnego udogodnienia, należy zaznaczyć tekst, następnie wcisnąć klawisze Ctrl i B. Uwaga: do niektórych poleceń nie ma skrótów.

Zdarza się często, iż w dokumencie, napisanym standardowo czarną czcionką, chcemy wprowadzić dodatkowy tekst innym kolorem czcionki. Jest to praktyczne na przykład wtedy, gdy odpowiadamy na list stworzony w Wordzie i przesłany nam **11 pocztą elektroniczną**. Wygodne jest wtedy pozostawienie oryginalnych fragmentów wypowiedzi, do których się ustosunkowujemy. Korzystając wtedy z przycisku , zmieniamy kolor naszego tekstu na przykład na czerwony (po kliknięciu na strzałkę uzyskamy możliwość wyboru innych kolorów).



Zabieramy się więc do dzieła i wpisujemy swoje czerwone komentarze. W pewnym momencie mamy ochotę przenieść się do następnego, położonego niżej fragmentu tekstu. Klikamy pod nim myszą, rozpoczynamy pisanie i... okazuje się, iż czcionka z powrotem zmieniona została na czarną.


Witaj, kochanie
Cześć, sie ma
Bardzo się za Tobą stęskniłam.
Ja za Tobą też
Super tu ładnie. Pogoda nieziemska i tylko Ciebie tutaj nie ma, co totalnie rujnuje mi dzień. Och, jakże mi Ciebie brakuje...

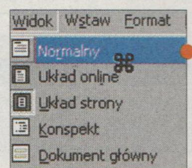
Stało się tak, ponieważ Word dopasowuje styl pisma do tego, który znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie kursora.

Pozostaje nam więc znowu kliknąć na przycisk , albo stworzyć własny skrót klawiaturowy do polecenia zmiany koloru czcionki.

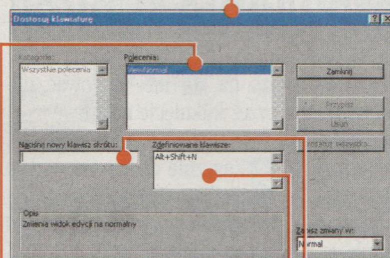
Komputer ŚWIAT pokaże, jak radzić sobie w sytuacjach, kiedy chcemy poznać lub stworzyć skrót klawiaturowy do często używanego przez nas polecenia. Uwaga: Stosowanie tej wskazówki wymaga posiadania **12 klawiatury numerycznej**. Nie ma jej w większości laptopów.

1 Naciśnijmy jednocześnie Ctrl, Alt i + z klawiatury numerycznej. Kursor myszy, który do tej pory wyglądał tak: I, zmieni swój wygląd. Na ekranie pojawi się czarna koniczynka: ⌘.

2 Jeżeli teraz wybierzemy kursorem dowolne z poleceń Worda, na przykład w menu Widok, klikniemy na



ujrzymy takie oto okno:

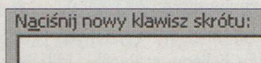


3 W tym okienku można przeczytać nazwę polecenia Widok Normalny w języku angielskim, w którym oryginalnie napisano program. W okienku poniżej jest napisane, jakiej **13 kombinacji klawiszy** należy użyć w celu wywołania widoku normalnego. Wreszcie pole umożliwia nam wpisanie innego skrótu do tego polecenia.

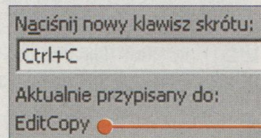
4 Kliknijmy na Zamknij i sprawdźmy, jak przy użyciu klawiatury można się przełączać pomiędzy widokami: normalnym (Alt, Shift, N) i układem strony (Alt, Ctrl, P).

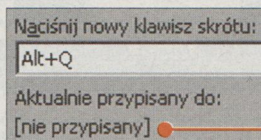
5 Pora rozwiązać nasz problem. Wybierzmy ulubiony kolor naszej czcionki (w tym przykładzie to czerwony) w sposób opisany na początku tej wskazówki. Jeżeli natomiast widnieje on już pod literą , od razu przejdźmy do następnego punktu porady.

6 Naciśnijmy ponownie jednocześnie Ctrl, Alt oraz + z klawiatury numerycznej, aby kursor jeszcze raz zmienił się w koniczynkę i kliknijmy na . Ujrzymy znajome nam już okno dostosowywania klawiatury:

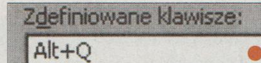


Wprowadźmy w nim naszą kombinację klawiszy. Wiele dostępnych kombinacji jest już przyporządkowanych do innych funkcji Worda 97, Komputer ŚWIAT radzi wybrać kombinację wolną. O tym, czy wpisana przez nas kombinacja jest nie przyporządkowana, czy też już przypisana, powie nam sam Word





7 Pamiętajmy, że w oknie naciskamy tylko klawisze, które będą częścią kombinacji. Pojawiające się w oknie znaki plus, bądź przecinek wprowadza sam Word. Po wprowadzeniu kombinacji należy kliknąć na przycisk Przypisz. Zapis o klawiaturowym skrócie powędruje do okna



Kiedy zechcemy usunąć go z okna, naciśniemy przycisk Usuń.

8 Zamknijmy okno, klikając na przycisk Zamknij. Od tej pory wystarczy w czasie edycji naciskać wybraną przez nas kombinację klawiszy, a czcionka będzie zmieniać kolor na ustawiony w danym momencie na pasku narzędzi.

Co to właściwie jest...

09 przyciski
To wyróżnione prostokąty z napisami lub symbolami, które często spotykamy w Windows. Jeżeli klikniemy na wybrany przycisk Windows, system wykona odpowiednią czynność, np. rozwinie menu.

10 skrót klawiaturowy
Wiele poleceń w systemach operacyjnych i programach można wywołać za pomocą skrótów klawiaturowych, to znaczy naciskając określony klawisz lub kombinację klawiszy.

11 e-mail, poczta elektroniczna
Forma przekazu informacji w postaci listów elektronicznych (czyli dokumentów, które można zobaczyć na ekranie komputera) wymienianych przez użytkowników sieci komputerowej.

12 klawiatura numeryczna
Znajdujący się po prawej stronie blok klawiszy przypominający nieco wyglądem kalkulator.

13 kombinacja klawiszy
To jednoczesne przyciśnięcie dwóch lub więcej klawiszy w celu wpisania odpowiedniego znaku lub wywołania określonego działania programu.

14 arkusz kalkulacyjny
Program stosowany do obliczeń matematycznych, statystycznych i finansowych. Dane w nim organizowane są w komórkach.

15 pasek zadań
W Windows znajduje się on standardowo przy dolnej krawędzi ekranu. Charakterystycznym jego elementem jest przycisk Start. Uruchamiane przez użytkownika aplikacje są umieszczane pośrodku paska zadań, tak że można je uaktywniać jednym kliknięciem myszy.

Co to właściwie jest...

16 formuła
Formuła to wzór. Bazuje ona na odwołaniach do wartości umieszczonych w komórkach arkusza kalkulacyjnego. W ten sposób możemy obliczać między innymi sumę, średnią lub iloczyn wartości z innych komórek. Przykładowo, formuła =SUMA(A1:C1) oznacza, że w danym miejscu pojawi się wynik dodawania liczb z pól A1, B1 i C1.

17 komórka
Arkusz tabeli arkusza kalkulacyjnego jest podzielony na wiersze i kolumny, a więc na dużo prostokątnych pól. Prostokąty te nazywane są komórkami. W komórce można wpisywać liczby lub tekst albo prowadzić obliczenia.

18 funkcja
Wstępnie napisana formuła, którą stosuje się w celu uproszczenia i skrócenia formuł w arkuszu, szczególnie takich, które wykonują długie i złożone obliczenia. Na przykład zamiast napisać formułę =A1+A2+A3+A4+A5, która zwraca sumę pięciu pierwszych komórek w kolumnie A, można napisać używając funkcji SUMA: =SUMA(A1:A5).

19 adres komórki
Jest określeniem położenia komórki w skoroszycie arkusza kalkulacyjnego. Litera wskazuje kolumnę, a liczba – wiersz, w którym komórka się znajduje. Przykładowo, komórka położona w lewym górnym rogu arkusza ma adres A1.

20 skrót
Zamiast wielokrotnie zachowywać plik lub program na dysku twardym, możemy w Windows utworzyć do niego dowolnie wiele skrótów. Są one widoczne jako ikony z małą strzałką w lewym dolnym rogu. Podwójne kliknięcie na tę ikonę powoduje uruchomienie programu.

Excel 97

Odlotowy symulator

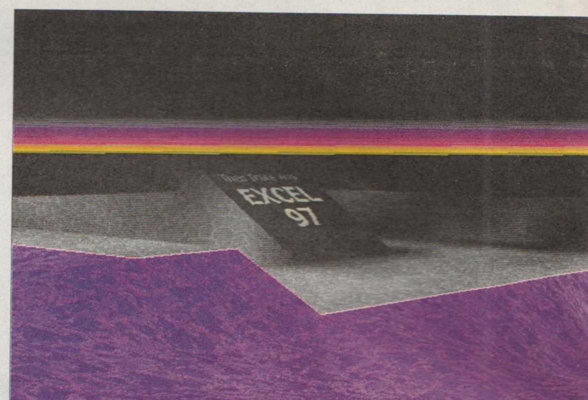
Często zdarza się, iż nowoczesne oprogramowanie ma ukryte funkcje. Komputer ŚWIAT przedstawi interesujący i niecodzienny podpis twórców Excela, który umieścili w swoim dziele.

Klikając myszką na Start, Programy i Microsoft Excel, uruchamiamy 14 (s. 45) **arkusz kalkulacyjny**. (Jeżeli już przedtem byliśmy w Excelu, kliknijmy na przycisk [nowy], aby utworzyć nowy dokument). Naciskamy następnie klawisz F5.

W oknie, które się otworzy, wpisujemy: Odwołanie: X97:L97 (zamiast wielkich liter możemy wpisać małe) i naciskamy klawisz Enter, a następnie klawisz Tab. Nasz ekran w tym momencie powinien prezentować się tak:

Teraz wystarczy nacisnąć kombinację klawiszy Ctrl i Shift i nie puszczając jej, kliknąć lewym przyciskiem myszy na znajdującą się na pasku zadań ikonę kreatora wykresów.

Ekran zrobi się czarny, ale po chwili pojawią się nowe elementy – niebieski krajobraz i żółtopomarańczowa linia horyzontu. Znajdujemy się w kokpicie samolotu i możemy latać, posługując się myszą. Ruchy myszy w lewo i w prawo sprawią, że będziemy kręcić się w kółko – im będą gwałtowniejsze, tym szybciej będzie się to działo. Możemy także odchylać się w dół. Ruchy myszy w górę i w dół spowodują, iż zobaczymy więcej nieba lub więcej niebieskiej powierzchni wirtualnej ziemi. Aby poruszać się do tyłu i do przodu, klikamy myszą. Naciśnięcie lewego przycisku myszy powoduje ruch do przodu, zaś prawego – do tyłu. Kilkakrotne naciśnięcie tego samego przycisku przyśpiesza ruch; aby wyhamować, należy wtedy naciskać drugi przycisk.

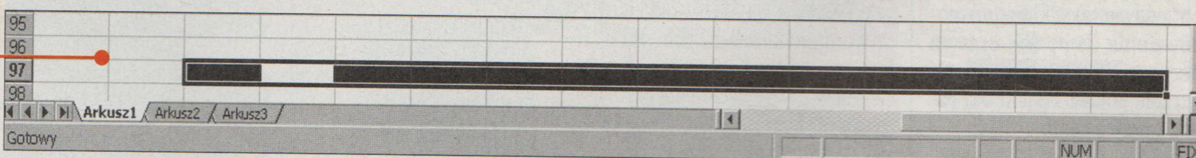


Gdy rozpoczniemy grę i zaczniemy obracać się dookoła, w pewnym momencie zobaczymy zielony... wodospad? taśmociąg? Na jego powierzchni ujrzymy taki oto tekst w języku angielskim:

Na początku nie było niczego...
Potem stał się EXCEL 97.
Hmm... OK, przedtem były jeszcze jakieś inne wersje Excela.
I meksykańskie jedzenie. Ale nic więcej...
I Excel zliczał liczby twoje i w wykresach kreślił dane twoje.
I oto przeciąganymi i upuszczanymi
stawały się one w aplikacje twoje pomniejsze.
I dobre to było. I świat w pokoju istniał, i takie tam.

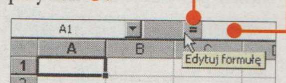
Potem następuje długa lista nazwisk osób, które miały swój wkład w powstawanie programu

W czasie gry nie widać 15 (s. 45) **paska zadań**, lecz tuż po jej zakończeniu (aby wyjść z gry, naciskamy klawisz Esc), na pasku zadań pojawia się: ????????. Aby grę uruchomić ponownie, należy opuścić Excel (najlepiej zrobić to, klikając w lewym górnym rogu ekranu na przycisk Zamknij). ■



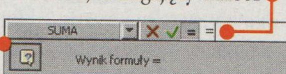
Łatwe wstawianie funkcji

Aby wpisać 16 **formułę** do 17 **komórki**, najpierw zaznaczamy ją kliknięciem, a następnie klikamy na pasku formuły i wpisujemy ją po znaku równości. Wprowadzanie bardziej skomplikowanych zawierających 18 **funkcje** formuł w arkuszu kalkulacyjnym znakomicie ułatwi niepozorny przycisk



1 Po kliknięciu nań otoczenie paska formuły zmieni się:

W oknie na pasku formuły pojawi się obowiązkowy znak równości, a migający kursor

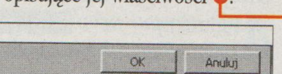


mówi nam, że możemy wprowadzać formułę. Po wpisaniu możemy ją zatwierdzić, klikając na ✓ lub anulować poprzez kliknięcie na ✕.

2 Znacznie ciekawsza wydaje się lista wyboru funkcji. Po kliknięciu na strzałkę odkryje ona więcej pozycji

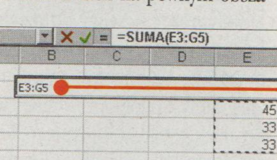
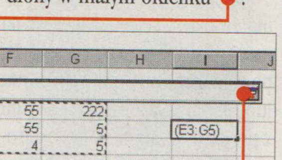


3 Poprzez kliknięcie możemy wybierać dowolną z nich. Gdy już dokonamy wyboru, na ekranie pojawi się okno ułatwiające wprowadzanie funkcji i pokrótce opisujące jej właściwości

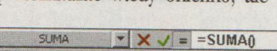
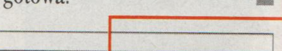
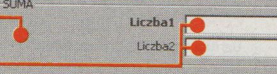


W naszym przykładzie wybraliśmy funkcję SUMA. Do okienek możemy wpisać 19 **adresy komórek**, w których znajdują się liczby do zsumowania. Zamiast pracowicie wpisywać adresy, możemy też kliknąć myszką na odpowiednią komórkę, a w okienku pojawi się jej adres.

4 Gdy chcemy do okienka wprowadzić grupę komórek (chcemy na przykład zsumować dane w komórkach na pewnym obszarze) – wystarczy taki obszar zaznaczyć na ekranie myszą. Może nam przeszkadzać wtedy okienko, ale przestanie, gdy klikniemy na nie lewym przyciskiem myszy i przesuniemy w inne miejsce ekranu.

5 Jest jednak lepszy sposób na zaznaczanie bloku komórek. Kliknięcie na pole spowoduje, że okno zniknie z ekranu. Kiedy zaznaczać będziemy zakres, będzie on odzwierciedlony w małym okienku.

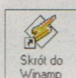




Po zaznaczeniu wystarczy kliknąć na [pole], na OK i formuła gotowa. ■

Windows 98

Skróty po swojemu

Gdy tworzymy na pulpicie 20 skrót do programu, dokumentu lub folderu, Windows standardowo przed nazwą oryginalną umieści napis Skrót do:

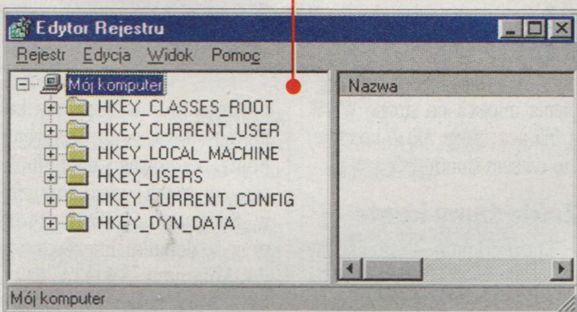


Nie każdemu użytkownikowi musi się to podobać. Naszym zdaniem wystarczy w zupełności sama oryginalna nazwa:

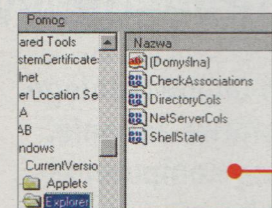


Dlatego ciągłe usuwanie z podpisu pod ikoną skrótu słów skrót do może być drażniącym zajęciem. Komputer ŚWIAT pokaże, jak wyeliminować ten problem raz na zawsze, poprzez dokonanie zmian w 21 **Rejestrze Windows**.

1 Kliknijmy na Start, a następnie na Uruchom... i w oknie wpiszmy regedit, potwierdzając wpis kliknięciem na OK. Otworzy się takie oto okno



Rada Komputer ŚWIATA: Wprowadzanie zmian w Rejestrze Windows zawsze wiąże się z pewnym ryzykiem. W związku z tym warto utworzyć najpierw kopię bezpieczeństwa Rejestru. W tym celu klikamy na Rejestr i wybieramy opcję Eksportuj plik Rejestru... . Program poprosi o podanie nazwy pliku, w którym będzie przechowywana nasza kopia. Wpiszmy dowolną nazwę, pamiętając, aby nie dodawać do niej żadnego 22 **rozszerzenia pliku**, a więc na przykład .

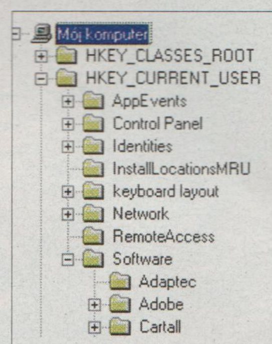


Na pulpicie pojawi się taka ikona:

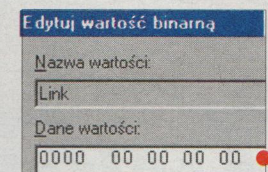


W sytuacji awaryjnej, klikając na nią dwukrotnie, przywrócimy poprzednią wersję Rejestru.

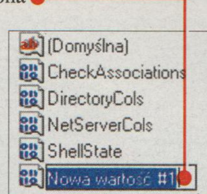
2 Kliknijmy kolejno na znaki ⊞ znajdujące się przy 23 **kluczach**: HKEY_CURRENT_USER, Software, Microsoft, Windows i wreszcie CurrentVersion. Gdy będziemy w ten sposób klikali, plusy ⊞ zamieniać będą się w minusy ⊟. Towarzyszyć będzie temu rozwijanie się kolejnych gałęzi drzewa kluczy:



3 Kliknijmy w końcu na ikonę Explorer. Pusty do tej pory prawy panel Edytora Rejestru zapełni się ikonami . Gdy wśród nich nie ma ikony o nazwie Link lub link, zaraz ją utworzymy. Skoro taka już się tam znajduje, przejdźmy od razu do punktu piątego.



4 Z menu Edycja Edytora Rejestru wybieramy polecenia Nowy oraz Wartość binarna. W prawym panelu pojawi się ikona



Musimy ją nazwać. W tym celu wprowadzamy z klawiatury Link, po czym naciskamy klawisz Enter.

5 O ile obok naszej ikony pod nagłówkiem Dane figuruje zapis różny od 00 00 00 00, musimy go zmodyfikować. W tym celu klikamy na ikonę Link prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybieramy kliknięciem polecenie Modyfikuj. Następnie w nowo otworzonym oknie wprowadzamy z klawiatury same zera, tak że zapis ma się prezentować w ten oto sposób:

Edytuj wartość binarną
Nazwa wartości:
Link
Dane wartości:
0000 00 00 00 00

Edycję kończymy kliknięciem lewym przyciskiem myszy na OK.

6 Opuszczamy Edytor Rejestru, klikając w jego prawym górnym rogu na przycisk ✕. Aby zmiany zadziałały, należy powtórnie uruchomić komputer. W tym celu klikamy na przycisk Start, następnie na Zamknij system..., zaznaczamy kliknięciem myszy opcję Uruchomić ponownie komputer? i wreszcie klikamy na Tak. ■

Windows 95/98

Gdzie jest oryginał?

Umieszczanie skrótów na 24 **pulpicie** znakomicie ułatwia pracę. Bardzo chętnie tworzonym przez użytkowników skrótem jest skrót do dokumentu, nad którym często się pracuje



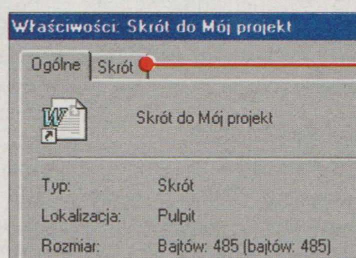
Wystarczy na taki skrót kliknąć podwójnie, a uruchomi się edytor tekstu od razu z otwartym dokumentem. Posługując się metodami tradycyjnymi, musielibyśmy otwierać najpierw edytor tekstu, a następnie otwierać w nim nasz dokument, co zajęłoby nieco więcej czasu.

Skrót na pulpicie to niewątpliwa wygoda. Wyobraźmy sobie jednak sytuację, że dokument nasz chcemy nagrać na 25 **dyskietkę** lub przesłać znajomemu e-mailem. Gdzie ów dokument jednak się znajduje? Przecież nie nagramy na dyskietkę jedynie skrótu.

Sprawdzenie, gdzie znajduje się oryginał, jest bardzo proste.

1 Kliknijmy na ikonę skrótu prawym przyciskiem myszy. Z 26 **menu kontekstowego** wybierzmy Właściwości.

2 Otworzy się okno . Kliknijmy w nim na zakładkę Skrót.



3 Kliknięcie na przycisk Znajdź obiekt docelowy... spowoduje otwarcie 27 **folderu** z naszą zgubą. ■

Co to właściwie jest...

21 Rejestr Windows
Podstawowa baza danych w systemach operacyjnych Windows 95/98 i Windows NT. Są w niej przechowywane wszystkie informacje niezbędne systemowi do poprawnej pracy, dotyczące m.in. użytkowników, urządzeń podłączonych do komputera i ich konfiguracji, a także zainstalowanych programów.

22 rozszerzenie pliku
Każdy plik ma nazwę. Składa się ona zazwyczaj z dwóch części przedzielonych kropką. Znaki znajdujące się po kropce nazywamy właśnie rozszerzeniem pliku.

23 klucz Rejestru
Rejestr Windows ma postać hierarchiczną podobną do ułożenia katalogów na dysku twardym. Odpowiednikiem tych katalogów są w Rejestrze klucze.

24 pulpit
Stanowi powierzchnię do pracy w Windows. Na pulpicie można przechowywać teksty, wiadomości, programy i katalogi, podobnie jak na biurku.

25 dyskietka
Nośnik danych komputerowych służący do przechowywania i przenoszenia małych porcji danych (ok. 1,44 MB). Dyskietka to magnetyczny krążek ukryty w kwadratowym plastikowym opakowaniu.

26 menu kontekstowe
Lista poleceń odnoszących się do określonego obiektu lub powiązanych tematycznie. Z reguły menu kontekstowe wyświetla się, gdy klikniemy na ikonę obiektu prawym przyciskiem myszy.

27 folder, katalog
Informacje na dysku twardym mogą być uporządkowane podobnie jak wiadomości w książce – w rozdziały. Rozdziały na dysku twardym nazywają się folderami lub katalogami.

Drogowskaz

Co to właściwie jest...

01 strona WWW
To co widzimy w oknie przeglądarki stron WWW, gdy wpiszemy jakiś adres internetowy – połączenie tekstu, grafiki, animacji i dźwięku, zapisane w formacie HTML i przechowywane na serwerze WWW.

02 provider[1], dostawca usług internetowych
Firma, która najczęściej odpłatnie zapewnia nam dostęp do internetu. Dzięki temu możemy korzystać z poczty elektronicznej, informacji na stronach WWW itp.

[1] czyt. prowajder

03 identyfikator użytkownika
Ciąg znaków, określający jednoznacznie kokretnego użytkownika serwera. Używany w adresowaniu poczty elektronicznej, identyfikacji użytkowników korzystających z zasobów serwera.

04 hasło
Ciąg znaków, który wprowadzany jest razem z identyfikatorem tak, aby uzyskać dostęp do komputera, systemu operacyjnego lub sieci komputerowej.

05 edytor stron WWW
Program służący do projektowania stron WWW. Większość programów tego typu jest darmowa. Obecnie najpopularniejsze z nich to MS FrontPage, Sylaba Kompozytor i Pajączek 2000 – program napisany przez polskich programistów.

06 wersja
Numer, który jednoznacznie określa dany program. Nowsze wersje programów mają wyższe numery niż starsze, i tak np. Word 8.0 (inaczej określany jako Word 97) jest nowszy od Worda 7.0 (95). Typowa numeracja składa się z liczb rozdzielonych kropką, np. Internet Explorer 4.01.



Rys. S. PAWEL

Twój kawałek sieci

czyli gdzie zamieścić swoją stronę WWW

Znalezienie dla siebie odpowiedniego miejsca w sieci to niełatwe zadanie. W poprzednim numerze Komputer ŚWIATA pokazaliśmy, jak stworzyć własną stronę WWW. Dziś piszemy, jak ją udostępnić wszystkim internautom, czyli jak ją przesłać na wybrany serwer

Kiedy przygotujemy już własną 01 **stronę WWW**, najwyższy czas pomyśleć o tym, by opublikować swoje dzieło w sieci. Pojawia się pytanie: gdzie?

To naprawdę za darmo?

Są dwie możliwości – albo skorzystamy z jednego z wielu darmowych serwisów, albo wykupimy miejsce na naszą stronę i co miesiąc będziemy wnosić opłaty za nasz kawałek sieci. O tym, czy warto płacić za własną witrynę WWW, piszemy w ramce obok. Miejsce na domowe strony WWW oferowane przez różne firmy szumnie opisujące swoje usługi jako całkowicie darmowe, tak naprawdę zupełnie darmowe nie jest. Wystarczy przeczytać regulamin jednego z takich serwisów. Nie dosyć, że naszą nową stronę WWW musimy „upiększyć" reklamówką firmy, to na dokładkę firma stawia nam zastrzeżenia merytoryczne, wymaga ograniczenia rozmiarów naszego pierwszego serwisu itp. Prawdą jest więc powiedzenie, iż nie ma nic za darmo. Oczywiście zawsze mamy możliwość wykupienia miejsca na stronę WWW u 02 **providera**. Ale to kosztuje, i to czasem słono.

Zakładamy konto

Dla przykładu – zamieścimy naszą pierwszą stronę WWW na serwisach Polboxu. Zanim jednak tego dokonamy, musimy otworzyć konto. Pierwszy konieczny krok – to założenie konta pocztowego na Polboksie, o czym pisaliśmy już w Komputer ŚWIECIE 24/98 oraz w dodatku internetowym do Komputer ŚWIATA 8/99. Kiedy nasze konto pocztowe już działa (jak wynika z opisów na

Czy warto płacić za własne strony?

Może wydawać się dziwne, że tworząc własne strony WWW musimy płacić providerowi za przechowywanie jej na jakimś serwerze WWW. Niestety - takie są realia internetu. Warto dokładnie przemyśleć swoją decyzję, zanim umieścimy stronę WWW na jednym z darmowych serwisów. Płacąc za utrzymanie stron WWW, możemy bowiem liczyć na pomoc techniczną, znacznie bardziej atrakcyjny adres strony WWW (np. możliwość założenia własnej domeny o nazwie: www.firma.com.pl) oraz decydować o rozmiarach konta, w którym przechowywana jest nasza strona domowa. Ten ostatni element może być bardzo przydatny, gdyż to właśnie my możemy zdecydować o rozmiarach potrzebnego na nasze strony WWW miejsca.

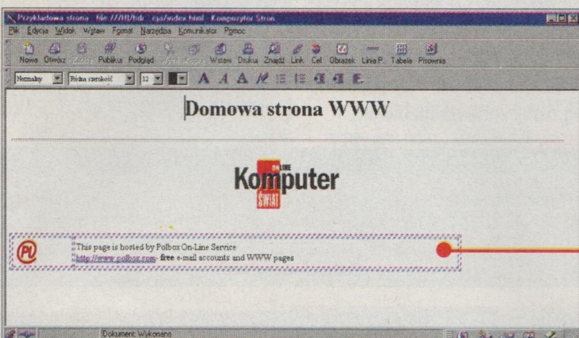
stronie Polboxu – powinno być uruchomione po 15 minutach od wypełnienia formularza), możemy przystąpić do zakładania strony WWW. W tym celu zaglądamy na stronę →❶, a w polach formularza wpisujemy 03 **identyfikator** i 04 **hasło** naszego konta pocztowego. Po przebrnięciu przez formularz i wpisaniu odpowiedzi na kilka pytań – miejsce na naszą stronę jest już przygotowane. Tylko gdzie go szukać? To niezbyt skomplikowane. Wszystkie strony WWW na Polboksie mają adresy w postaci:
http://www.polbox.com/x/yyyyy/
gdzie x to pierwsza litera identyfikatora naszego konta, a yyyyy to identyfikator. Przykładowo – gdy jesteśmy posiadaczami konta o nazwie kosw (od Komputer ŚWIAT) to adres strony WWW będzie następujący:
http://www.polbox.com/k/kosw/

Konieczna kosmetyka

Jedną z zasad umieszczania za darmo stron WWW w serwisie Polboxu jest doklejenie do strony WWW fragmentu reklamującego tę firmę. Musimy zrobić to sami, posługując się dowolnym 05 **edytorem stron WWW** (np. MS FrontPage, Sylaba Kompozytor, Netscape Composer). Fragment, który musimy dokleić, znajdziemy w regulaminie korzystania z Polboxu pod adresem →❷. Jak to zrobić? Proces ten wymaga pewnej wiedzy, ale każdy kto stworzył własną stronę WWW da sobie radę. Zaznaczamy i kopiujemy (Ctrl i C) fragment z podanej strony Polboxu, a następnie otwieramy naszą stronę WWW za pomocą programu Notepad i wklejamy (Ctrl i V) w wybranym miejscu skopiowany uprzednio do schowka fragment. Zapisujemy stronę.

Publikowanie strony

Gdy już przygotowaliśmy własną stronę WWW – czas na premierę, czyli opublikowanie jej w sieci. Jak to zrobić? Pokażemy trzy metody publikacji. Przy pomocy Sylaba Kompozytora (w pakiecie Sylaba Komunikator), Kreatora Publikacji (dołączonego do Internet Explorera w 06 **wersjach** 4 i 5) oraz za pomocą jednego z najpopularniejszych 07 (s. 50) **klientów FTP**, CuteFTP. Nasza przykładowa strona WWW będzie się składać z jednego napisu oraz dwóch obrazków (w tym obowiązkowego logo Polboxu).



Sylaba Kompozytor

1 Uruchamiamy Sylaba Komunikatora, a następnie Kompozytora stron, klikając na ikonę [ikona].

2 Otwieramy przygotowaną stronę WWW za pomocą Kompozytora stron.

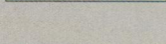
3 Z menu Plik wybieramy Publikuj...

3 MB – to dużo czy mało?

Oferowane przez darmowe serwisy 3 08 (s. 50) **MB** miejsca na strony WWW w zupełności wystarczą na nasze pierwsze eksperymenty. Oczywiście o ile rozsądnie będziemy gospodarować naszym miejscem i nie przesadzimy z rozmiarami obrazków. Wskazana w przykładzie strona WWW zajmuje niecałe 4 09 (s. 50) **KB**! Jeśli tylko się postaramy to w 2-3 MB uda nam się zmieścić nawet bardzo rozbudowany serwis. Wszystko zależy od nas.

Darmowa dziesiątka

Odszukaliśmy dziesięć polskich, darmowych serwisów, którymi można się posłużyć w celu opublikowania własnych stron WWW w sieci 10 (s. 50) **internet**. Oczywiście jest ich znacznie więcej, my jednak ograniczyliśmy się do tych najbardziej znanych. Adresów innych usług tego typu można szukać np. na stronie →❸. Tym razem nie staraliśmy się wystawiać ocen poszczególnym serwisom, a jedynie zebraliśmy najistotniejsze z naszego punktu widzenia informacje na ich temat. Oto krótkie charakterystyki serwisów.

free.NET.PL free.net.pl 	Stosunkowo młody serwis oferujący darmowe 11 (s. 50) **konta e-mailowe** oraz miejsce na strony WWW. Spośród innych serwisów tego typu wyróżnia go wyjątkowo dużo miejsca na strony (10 MB) oraz możliwość 12 (s. 50) **zdalnej pracy** na 13 (s. 50) **serwerze**. Serwis nie oferuje listy zamieszczonych na nim stron WWW (jak na razie jest ona w przygotowaniu), zaś założenie więcej niż jednego konta przez jednego użytkownika traktowane jest tu jak wykupienie komercyjnego (płatnego) konta. Swoją drogą - wyegzekwowanie czegoś takiego może okazać się po prostu niewykonalne.
KKI www.kki.net.pl 	Krakowski dostawca usług internetowych oferuje bardzo podobne warunki jak Friko Internet dla poszukujących darmowego miejsca na strony WWW. I tu - 3 MB miejsca oraz darmowa skrzynka pocztowa. Szkoda tylko, że brak listy zamieszczonych stron WWW.
KOTI Free free.koti.com.pl 	Serwis oferujący stosunkowo dużo miejsca na strony WWW (5 MB) oraz darmowe skrzynki pocztowe. Jest tu także spis wszystkich stron WWW zamieszczonych w serwisie - niestety panuje w nim bałagan, jako że umieszczono w nim odsyłacze do wielu nieistniejących stron. Jednym z warunków korzystania z KOTI Free jest zamieszkiwanie woj. pomorskiego.
Mecenat KOTI mecenat.koti.com.pl 	Żyć, nie umierać - 25 MB miejsca na stronę WWW powinno zadowolić każdego. Jednak by korzystać z tego serwisu, musimy spełnić jeden warunek - mianowicie wskazać autorom serwisu przygotowaną przez nas wcześniej stronę WWW opublikowaną w internecie. Dopiero po zatwierdzeniu jej przez ów internetowy Mecenat - zyskujemy miejsce na serwerze. Oprócz ogromnej przestrzeni na strony WWW Mecenat KOTI oferuje także 14 (s. 52) **wirtualną domenę** oraz pełną listę zamieszczonych w serwisie kont WWW.
Pertus web.pertus.com.pl 	Serwis ten oferuje 2 MB miejsca na domową stronę WWW oraz darmowe skrzynki pocztowe (także o pojemności 2 MB). Korzystając z tego serwisu zobowiązani jesteśmy zamieszczać reklamę firmy na naszych stronach WWW oraz mieszkać w granicach byłego woj. legnickiego.
Polbox free.polbox.pl 	Jeden z najstarszych darmowych serwisów oferujących darmowe skrzynki pocztowe i miejsce na strony WWW. Oferuje 2 MB miejsca na strony WWW, pełną listę zamieszczonych stron oraz dwa typy wirtualnych domen (z.pl i w.pl), innymi słowy adres naszej strony może mieć postać: identyfikator.z.pl lub identyfikator.w.pl (gdzie identyfikator to nazwa naszego konta).
Promail www.promail.pl 	Stosunkowo nowy serwis jednego z oddziałów firmy Optimus. Oferuje dosyć dużo miejsca na strony WWW (5 MB) oraz skrzynkę pocztową. Niestety w serwisie nie ma spisu zamieszczanych stron WWW.
Republika WWW www.republika.pl 	Jeden z najstarszych polskich serwisów (dawniej Friko Onet), teraz dostępny pod zmienioną nazwą. Oferuje zarówno miejsce na darmowe skrzynki pocztowe, jak i na strony WWW (3 MB). Strony umieszczane w tym serwisie mogą zostać dołączone do katalogu stron WWW.
Silesia Net www.silesianet.pl 	Jeszcze jeden darmowy serwis, oferujący 5 MB miejsca na strony WWW, skrzynkę pocztową oraz wirtualne domeny. Niestety brak w nim listy zamieszczonych stron WWW.
Virtual C@fe www.vc.pl 	Serwis, który oferuje tylko i wyłącznie miejsce na strony WWW. Niezbyt wiele, bo tylko 3 MB. I nic poza tym, żadnych skrzynek pocztowych ani listy zamieszczonych tam stron WWW.

Co to właściwie jest...

07 klient FTP[2]
To program, który umożliwia nam przeglądanie zawartości serwera FTP i ściąganie oraz wysyłanie do niego plików.

08 Megabajt, MB
Jeden megabajt odpowiada 1024 kilobajtom lub 1 048 576 bajtom. Jeden bajt to jedna komórka pamięci, przechowująca np. jedną literę.

09 kilobajt, kB
Ilość danych równa 1024 bajtom, jeden bajt równy jest ośmiu bitom. Jeden kilobajt więc to 1024x8 bitów, co daje 8192 bity. Na jednym bicie można zapisać tylko wartość liczbową 0 lub 1. Dane w internecie, które liczą sobie mniej niż 500 kilobajtów, określamy jako niewielkie i możemy je dosyć szybko ściągnąć.

10 internet
To światowa sieć licząca już miliony komputerów, które wymieniają najróżniejsze informacje poprzez sieć telefoniczną i łącza specjalne (np. światłowody, łącza satelitarne).

11 internetowa skrzynka pocztowa, konto e-mailowe
Jest to nasz prywatny fragment serwera pocztowego, w którym przechowywane są listy przychodzące do nas pocztą elektroniczną.

12 zdalna praca
Niektóre z serwerów oferują możliwość zdalnej pracy – my wydajemy polecenia (zazwyczaj w trybie tekstowym), a serwer wykonuje zadaną pracę i odsyła wyniki.

13 serwer
Program, który świadczy usługi klientom w sieci komputerowej. Serwer może więc udostępniać pliki (serwer plików), drukarki (serwer wydruku), obsługiwać logowanie się użytkowników, oferować im dostęp do internetu itd.

[2] Od ang. File Transfer Protocol – protokół przesyłania plików

Oferta darmowych

Serwis	free.NET.PL	KKI	KOTI Free	Mecenat KOTI
Firma	Link SYSTEM	Krakowski Komercyjny Internet	KOTI sc	KOTI sc
Adres online	free.net.pl	www.kki.net.pl	free.koti.com.pl	mecenat.koti.com.pl
Miejsce na stronę WWW	10 MB	3 MB	5 MB	25 MB
Wirtualna domena	nie	nie	nie	tak
Lista kont	nie *	nie	tak	tak
Konieczność umieszczenia reklamy	tak	tak	tak	tak
Poczta elektroniczna	tak	tak	tak	nie
Uwagi	konto z możliwością zdalnej pracy; założenie więcej niż jednego konta związane jest z opłatami		konto przeznaczone dla mieszkańców woj. pomorskiego	warunkiem umieszczenia stron jest wskazanie już utworzonego serwisu WWW

Publikacja: H:\bdramczyk\strony\publikacja\index.html
Tytuł strony: Przykładowa strona — np.: "Moja Strona WWW"
Plik HTML: index.html — np.: "mojastr.htm"
Adres HTTP lub FTP do publikacji: ftp://polbox.com/
Nazwa: kosw — Użyj domyślnego adresu
Hasło: xxxxxxxx — Zapisz hasło
Inne pliki do dołączenia: Pliki powiązane z tą stroną / Wszystkie pliki w folderze strony
Usuń zaznaczenie — file:///H|/bdramczyk/strony/publikacja/freelogo.gif, file:///H|/bdramczyk/strony/publikacja/nagkomp.gif
Zaznacz wszystkie
OK | Anuluj | Pomoc

4 Na ekranie pojawi się okienko ●

5 W polu ● wpisujemy nazwę strony (będzie ona widoczna na listwie okna 15 (s. 52) **przeglądarki**), poniżej nazwę pliku (gdy jest to nasza główna strona – *index.html*).

6 W polu ● wpisujemy adres 16 (s. 52) **serwera FTP**, koniecznie poprzedzony określeniem typu serwera – ftp://

7 W polach ● wpisujemy nasz identyfikator na Polboksie oraz przypisane do niego hasło.

8 Zwróćmy szczególną uwagę na zaznaczone nazwy plików z obrazkami ●, które będą wysyłane razem ze stroną. Warto się upewnić, czy nie zabrakło jakiegoś istotnego dla naszej strony WWW pliku lub obrazka. Publikowane przez nas ilustracje są oznaczone na niebiesko.

Publikacja strony
● Ładowanie pliku na zdalny serwer: Plik 2 z 3
nagkomp.gif
Anuluj

9 Gdy wszystko jest gotowe, klikamy na OK i Kontynuuj.

10 Po chwili zobaczymy okienko informujące nas o postępie w przesyłaniu plików. ●

Ważne!

Pamiętajmy o tym, by plik zawierający naszą główną stronę był nazwany *index.html* lub *index.htm* w przeciwnym razie strona WWW po opublikowaniu w sieci może nie działać poprawnie.

11 Jeżeli wszystko zakończy się pomyślnie, na ekranie zobaczymy komunikat:

Sylaba
3 plików wysłano pomyślnie.
OK

12 Teraz możemy zobaczyć naszą stronę WWW wpisując jej adres w oknie przeglądarki (→4 w opisywanym przykładzie).

Jak zainstalować Kreatora publikacji w sieci Web (Internet Explorer 5.0)?

1 Jeśli dokonaliśmy standardowej instalacji Internet Explorera 5.0 – to Kreator publikacji w sieci Web nie został zainstalowany. Musimy go zainstalować własnoręcznie. Klikamy na ikonę instalatora Internet Explorera 5.0:



2 W okienku, które się pojawi, zaznaczamy pole przy Akceptuję umowę i klikamy na Dalej >.

3 W kolejnym okienku zaznaczamy pole przy ● i ponownie klikamy na Dalej >.

Instalacja Minimalna lub dostosuj przeglądarkę
Wybierz tylko te składniki, które chcesz zainstalować, folder, w którym chcesz je zainstalować, wybierz domyślną przeglądarkę lub pobierz teraz pliki i zainstaluj później.

4 Zobaczymy listę składników ●, w której odnajdujemy pole o nazwie ☑ Kreator publikacji w sieci Web i zaznaczamy je, a następnie klikamy na Dalej >. Okienko z informacjami o pomyślnie zakończonej instalacji zamykamy, klikając na Zakończ. Pozostaje nam już tylko uruchomić Kreatora publikacji w sieci Web.

Windows Update: Internet Explorer i narzędzia internetowe
Składniki opcjonalne
Wybierz tutaj określone składniki programu Internet Explorer lub zmień miejsce instalacji.
Folder instalacyjny programu Internet Explorer: C:\Program Files\Internet Explorer — Przeglądaj...
Niestandardowa
Macromedia Flash Player
Składniki autorskie sieci Web
FrontPage Express
Kreator publikacji w sieci Web
Foldery sieci Web
Opis: Oferuje usługi ułatwiające przekazywanie zawartości na serwer sieci Web.
Składniki wyświetlone pogrubionym tekstem nie wymagają aktualizacji. — Zaawansowane...
Całkowity rozmiar instalacji: 1,3MB
< Wstecz | Dalej > | Anuluj | Pomoc

Kreator publikacji w sieci Web

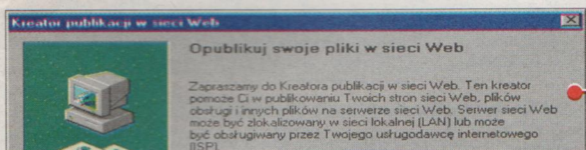
1 Kreator publikacji w sieci Web rozpowszechniany jest wraz z przeglądarką stron WWW Internet Explorer w wersji 4.0 i 5.0. W wypadku wersji 4.0 nie ma problemu z odnalezieniem tego programu – wystarczy wybrać z menu Start kolejno Programy, Internet Explorer i Kreator publikacji w sieci Web.

Problem ze znalezieniem Kreatora publikacji mogą mieć jednak użytkownicy przeglądarki Internet Explorer 5.0. Kiedy Kreator

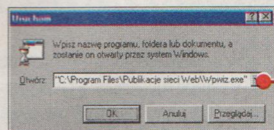
serwisów WWW

Pertus	**Polbox**	**Promail**	**Republika WWW**	**Silesia Net**	**Virtual C@fe**
Pertus sc	**Polbox**	**Optimus Pro**	**Optimus Net**	**Silesia Net**	**Virtual C@fe**
web.pertus.com.pl	**free.polbox.pl**	**www.promail.pl**	**www.republika.pl**	**www.silesianet.pl**	**www.vc.pl**
2 MB	2 MB	5 MB	3 MB	5 MB	3 MB
nie	tak **	nie	nie	tak	nie
nie	tak	nie	tak	nie	nie
tak	tak	tak	tak	tak	tak
tak	tak	tak	tak	tak	nie
oferta dotyczy tylko mieszkańców byłego woj. legnickiego					

* w przygotowaniu ** pod adresem alias.polbox.pl



publikacji jest zainstalowany – można go uruchomić, wybierając z menu Start Uruchom... i wpisując w polu



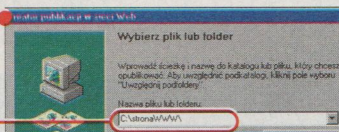
"C:\Program Files\Publikacje sieci Web\Wpwiz.exe", a następnie klikając na OK.

2 Na ekranie zobaczymy okienko powitalne Kreatora publikacji. Klikamy na Dalej >.

3 W kolejnym okienku określamy podkatalog, w którym są wszystkie pliki naszej strony WWW, wpisując pełną 17 (s. 52) **ścieżkę dostępu** w polu, albo wybierając podkatalog po kliknięciu na Przeglądaj foldery... Po wskazaniu folderu klikamy na Dalej >.

4 Następny krok to wybór nazwy serwera WWW, na którym publikujemy stronę. Nazwa ta nie musi określać adresu serwera, a jedynie służyć nam jako opis miejsca na publikację strony. W polu wpisujemy polbox.com i klikamy na Dalej >.





5 W kolejnym okienku w polu wpisujemy pełny adres serwera WWW na którym publikujemy nasze informacje, w wypadku Polboxu będzie to: ftp://polbox.com i ponownie klikamy na Dalej >.

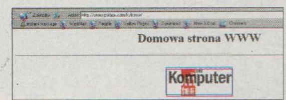


6 Po chwili na ekranie pojawi się informacja o gotowości do opublikowania stron WWW na serwerze. Klikamy na Zakończ.

7 Teraz musimy chwilę poczekać, aż na ekranie pojawi się okienko z prośbą o podanie naszego identyfikatora i hasła. Kiedy już to zrobimy – program zadba o resztę, a po zakończeniu przesyłania plików poinformuje nas w okienku. Pozostaje nam tylko



kliknąć na OK i odwiedzić opublikowaną stronę pod adresem →4 (w naszym przykładzie).



CuteFTP

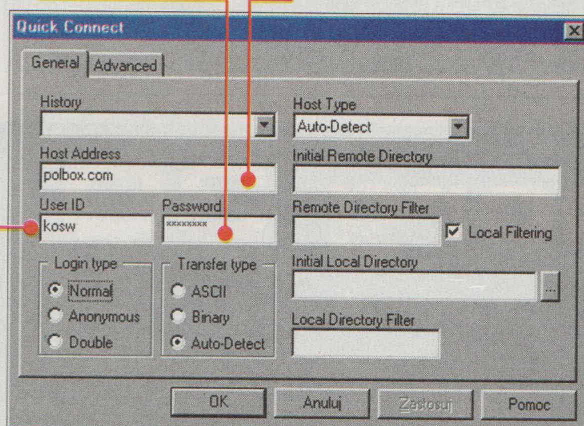
1 Pod tą nazwą kryje się jeden z najpopularniejszych programów-klientów FTP dla Windows. Skąd go ściągnąć i jak zainstalować, objaśniamy w osobnej ramce. Na pierwszy rzut oka zawiły CuteFTP może okazać się wygodnym narzędziem ułatwiającym publikowanie stron WWW w sieci internet.

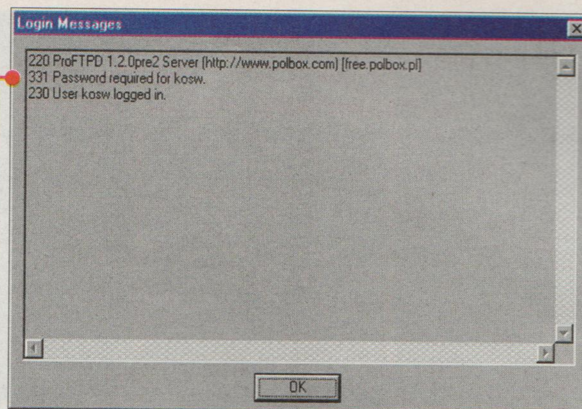
2 Po uruchomieniu programu zobaczymy na ekranie okno FTP Site Manager.

Ponieważ nie będzie nam potrzebne – zamykamy je, klikając na Exit.

3 W głównym oknie programu CuteFTP z menu FTP wybieramy Quick Connect.

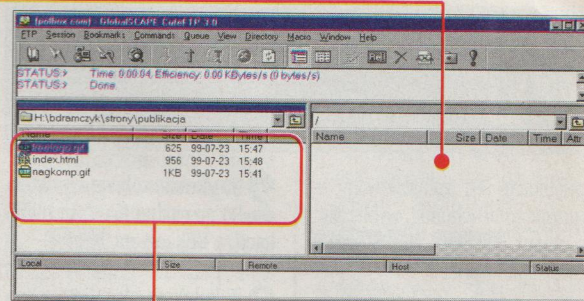
4 Na ekranie zobaczymy dodatkowe okienko. W polu ● wpisujemy adres serwera, w polu ● nasz identyfikator, zaś w polu ● hasło. Klikamy na OK.



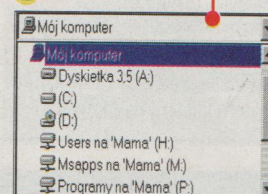


5 CuteFTP połączy się ze wskazanym serwerem FTP. Jeżeli proces ten przebiegnie pomyślnie, na ekranie zobaczymy okienko ●. Zamykamy je, klikając na OK.

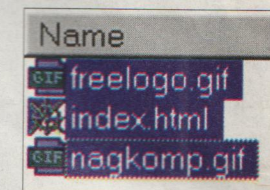
W okienku CuteFTP po prawej stronie ● zobaczymy zawartość naszego katalogu na serwerze Polboxu (łatwo zauważyć, że na początku jest on pusty), natomiast po lewej stronie – zawartość jednego z katalogów naszego 18 dysku twardego ●.



6 Posługując się listą ●



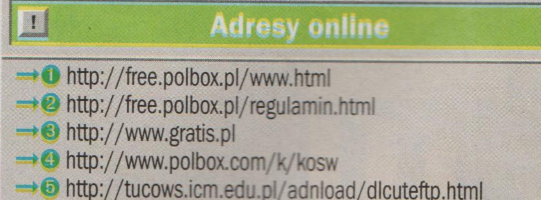
wskazujemy katalog, w którym przechowujemy naszą stronę WWW. A następnie zaznaczamy wszystkie pliki, które chcemy wysłać na serwer (trzymając naciśnięty klawisz Ctrl)



i klikamy na ↑.

7 Gdy pliki zostaną poprawnie wysłane na serwer FTP w górnej części okna CuteFTP zobaczymy napis STATUS:> Done. Pozostaje nam już tylko uruchomić przeglądarkę i odwiedzić wysłaną przed chwilą na serwer stronę WWW, wpisując odpowiedni adres.

Adresy online



→ 1 http://free.polbox.pl/www.html
→ 2 http://free.polbox.pl/regulamin.html
→ 3 http://www.gratis.pl
→ 4 http://www.polbox.com/k/kosw
→ 5 http://tucows.icm.edu.pl/adnload/dlcuteftp.html

Co to właściwie jest...

14 wirtualna domena
Serwis oferowany przez niektórych providerów internetowych. Wirtualna domena to ni mniej ni więcej symulacja istniejącego serwera WWW. Dzięki tej technice strony WWW zamiast skomplikowanych adresów, np. www.polbox.com/k/kosw mogą mieć znacznie prostsze do zapamiętania adresy, np. www.kosw.w.pl.

15 przeglądarka stron WWW
Program, który umożliwia wyświetlenie na ekranie zawartości strony WWW (a także jej uprzednie zlokalizowanie w internecie). Przeglądarka stron WWW to tak naprawdę klient serwera stron WWW. Większość przeglądarek stron WWW to obecnie freeware, można je łatwo ściągnąć z internetu.

16 serwer FTP
Jest to komputer, podłączony na stałe do internetu, którego zadaniem jest przesyłanie plików na żądanie użytkownika.

17 ścieżka dostępu
Informuje nas, na jakim dysku twardym i w którym katalogu i podkatalogu znajduje się jakiś plik. Poszczególne nazwy katalogów są rozdzielane backslashem.

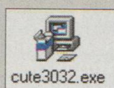
18 dysk twardy
Element komputera służący do trwałego przechowywania danych – zostają one zachowane na nim także po wyłączeniu komputera.

19 ściąganie
Termin określający kopiowanie plików (np. programów, obrazków) z serwera pracującego w internecie na dysk twardy naszego komputera. Postęp w ściąganiu pliku odpowiedni program prezentuje nam w postaci okienka.

Skąd ściągnąć i jak zainstalować CuteFTP?

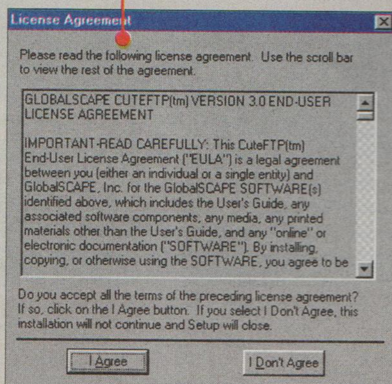
1 Zaglądamy na stronę →5. Proces 19 ściągania wersji instalacyjnej CuteFTP rozpocznie się automatycznie.

2 Po ściągnięciu programu klikamy na ikonę instalatora:

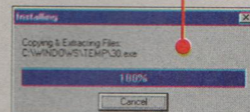


3 Pojawi się okienko powitalne, w którym wystarczy kliknąć na Next.

4 W kolejnym okienku ● zobaczymy umowę licencyjną – warto się z nią zapoznać, a następnie kliknąć na I Agree.



Rozpocznie się proces instalacji sygnalizowany w okienku ●

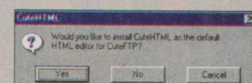


5 Po chwili program instalacyjny poinformuje nas, że możemy używać za darmo CuteFTP jedynie przez 30 dni ●



Klikamy na OK.

6 Instalator zaproponuje dodatkowe zainstalowanie edytora HTML o nazwie CuteHTML:



Ponieważ nie jest on nam potrzebny – klikamy na No.

7 W kolejnym okienku zaznaczamy pole przy Launch CuteFTP 3.0 i klikamy na Finished. W ten sposób program CuteFTP uruchomi się automatycznie po zakończeniu procesu instalacji.

Drogowskaz

Nowy BIOS nowe możliwości



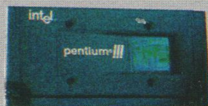
Fot. FREE

Co to właściwie jest...

01 BIOS
BIOS (skrót od ang. Basic Input Output System) to specjalny program zapisany w pamięci ROM znajdującej się na płycie głównej każdego komputera. Podczas uruchamiania komputera testuje on poszczególne jego elementy. W BIOS-ie określone są podstawowe parametry pracy komputera: rodzaj dysku twardego, procesora, pamięci RAM, a także możemy aktywować lub włączać niektóre elementy płyty głównej, np. porty komunikacyjne, zintegrowane karty dźwiękowe lub graficzne.

02 płyta główna
Płyta główna (ang. mainboard) to podstawa komputera PC, do której podłącza się wszystkie inne komponenty, jak: procesor, pamięci, karty rozszerzeń (np. graficzne, sieciowe czy dźwiękowe) czy dyski twarde.

03 Pentium III
Najnowszy procesor firmy Intel wprowadzony na rynek w 1999 roku. Jest on następcą rodziny procesorów Pentium II. Zawiera w sobie dziewięć milionów tranzystorów i potrafi pracować z częstotliwością aż 600 MHz. Wyposażony jest też w dodatkowe instrukcje, przyspieszające wykonywanie zadań multimedialnych oraz polepszające komfort pracy w internecie.



04 programator BIOS
Specjalny program, który pozwala na uaktualnienie BIOS-u znajdującego się na płycie głównej naszego komputera. Każdy producent BIOS-u oferuje bezpłatnie taki program, ale najłatwiej pobrać go ze strony producenta naszej płyty głównej.

Kupując komputer, chcemy, aby był on najszybszy, możliwie tani i długo nie wymagał modernizacji. Jest na to sposób: Uaktualniając 01 BIOS, ujmujemy naszemu komputerowi kilka miesięcy, wzbogacając go jednocześnie o nowe opcje poprawiające wydajność i funkcjonalność

Co chwila pojawiają się na rynku nowe, coraz szybsze typy procesorów oraz kart graficznych. Płyta główna w naszym komputerze jest jednak ciągle ta sama. Po około pół roku użytkowania może się okazać, że nie pracuje ona zbyt dobrze z najnowszym typem karty graficznej lub najszybszym modelem procesora, który właśnie kupiliśmy. Okazuje się jednak, że w wielu wypadkach aktualizacja BIOS-u na płycie głównej potrafi rozwiązać większość takich problemów.

Dobry producent płyt głównych śledzi stale rynek sprzętu i szybko, w miarę potrzeb udostępnia swoim klientom nowe, poprawione wersje BIOS-u.

BIOS zarządza pracą płyty głównej i pozostałych urządzeń komputera. Jest on zapisany w specjalnej pamięci zamontowanej na 02 płycie głównej.



Jeżeli BIOS nie rozpozna właściwie jakiegoś elementu komputera, może się okazać, iż nie będzie on pracował prawidłowo lub nie będą dostępne wszystkie jego funkcje. Przykładem sytuacji, w której warto uaktualnić BIOS, było pojawienie się procesorów 03 Pentium III. Starsze płyty do Pentium II, choć obsługiwały nowe procesory, często nie potrafiły prawidłowo go rozpoznać i np. wyświetlić seryjnego numeru kodowego procesora. Szybko jednak producenci płyt głównych udostępnili nowe wersje BIOS-u, które korygowały wszelkie ewentualne niedociągnięcia. Jednak gdy w naszym komputerze wszystko działa prawidłowo, lepiej nie manipulować przy BIOS-ie. Mądra zasada wszak mówi: nie reperuj, skoro nie jest zepsute!

Nowy BIOS to niewielki plik z danymi, który łatwo zmieści się na zwykłej dyskietce. Odnajdziemy go na stronie internetowej producenta płyty głównej lub u lokalnego dystrybutora. W ramce: Gdzie szukać BIOS-u przedstawiamy adresy stron internetowych najpopularniejszych na polskim rynku producentów płyt głównych oraz telefony do ich polskich dystrybutorów. Na stronie 56 Czytelnicy znajdą zaś ramkę opisującą, jak odnaleźć nowy BIOS na stronie internetowej producenta płyty głównej.

Uwaga! BIOS jest ściśle związany z konkretnym typem płyty głównej. Nie wolno zainstalować BIOS-u z podobnej płyty, nawet tego samego producenta, gdyż w najlepszym razie będzie pracowała nieprawidłowo. W gorszym wypadku takie domorosłe, nieprzygotowane ulepszanie może zakończyć się wizytą w serwisie.

Nie oznacza to jednak, że uaktualnienie BIOS-u to operacja, której powinniśmy się obawiać. Procedura ta została przecież opracowana z myślą o wygodzie użytkowników i przedłużeniu funkcjonalności płyt głównych w sytuacji, kiedy technika podzespołów komputerowych zmienia się z piorunującą szybkością. Do operacji uaktualnienia BIOS-u trzeba się jedynie dobrze przygotować i zachować pewne środki ostrożności. Pokażemy teraz, jak bezpiecznie uaktualnić BIOS. Jako przykład posłuży nam najpopularniejszy na polskim rynku BIOS firmy AWARD.

1 Pobieramy nowy BIOS ze strony internetowej produ-

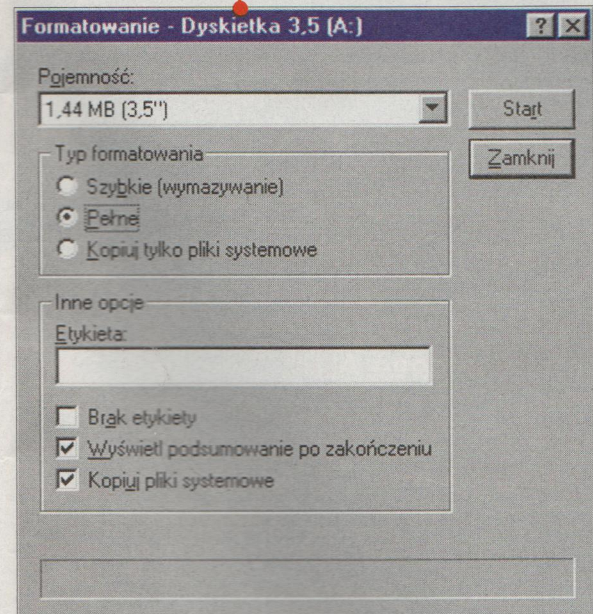
centa płyty lub od dystrybutora. Prócz BIOS-u będzie nam potrzebny jeszcze specjalny program – 04 **programator BIOS**. Dla BIOS-u firmy AWARD nazywa się on zwykle *Awdflash.exe*. Można go podobnie jak nowy BIOS pobrać ze strony internetowej producenta płyty głównej lub od dystrybutora sprzętu.

2 Przygotowujemy dyskietkę systemową. Za pomocą takiej dyskietki możemy uruchomić komputer bez wczytywania systemu operacyjnego z dysku twardego. Wykonamy ją, formatując dyskietkę z opcją zapisania plików systemowych. W tym celu klikamy na ikonę

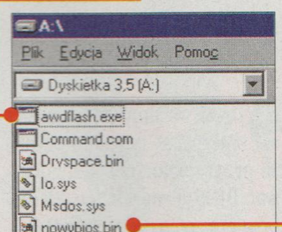


i po otworzeniu się okna Mój komputer prawym przyciskiem myszy klikamy na ikonę Dyskietka 3,5 (A:).

Z nowo otwartego menu wybieramy opcję Formatuj... . Otworzy się kolejne okno z opcjami formatowania. Jeżeli jesteśmy pewni jakości naszej dyskietki (nowa, firmowa dyskietka wyjęta prosto z pudełka) wystarczy wybrać opcję Kopiuj tylko pliki systemowe i nacisnąć Start. Kiedy jednak mamy używaną dyskietkę, warto dla pewności wykonać najpierw pełne formatowanie, a dopiero po nim nakazać systemowi Windows skopiowanie na dyskietkę plików systemowych. Zaznaczamy więc lewym przyciskiem myszy w oknie formatowania następujące opcje: Pełne oraz Kopiuj pliki systemowe. Domyślnie aktywna pozycja o nazwie Wyświetl podsumowanie po zakończeniu nie jest konieczna, ale jeżeli pozostanie zaznaczona, Windows po skończonej operacji formatowania poinformuje nas o jej przebiegu i wynikach. Wkładamy dyskietkę do stacji dyskietek i wciskamy Start.



3 Na utworzoną dyskietkę startową kopiujemy plik zawierający nowy BIOS (z rozszerzeniem *bin*) oraz programator BIOS-u (*Awdflash.exe*).

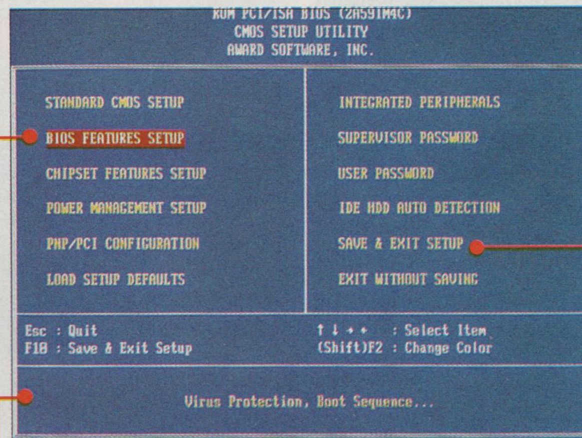


4 Restartujemy system, pamiętając, aby nowo utworzona dyskietka startowa z nowym BIOS-em była umieszczona w stacji dyskietek. Teraz system operacyjny zacznie startować z dyskietki (podczas startu komputera będzie czytał z dyskietki). Gdy Windows nadal startuje z dysku twardego (nie czyta danych z dyskietki) oznacza to, że musimy aktywować opcję startu systemu z dyskietki w aktualnie używanej wersji BIOS-u. W tym celu restartujemy komputer i podczas ponownego startu przytrzymujemy klawisz Delete. O tym, jak dostać się do BIOS-u, informuje nas komputer zawsze podczas startu, w lewym dolnym rogu ekranu. W ten sposób dostaniemy się do programu BIOS.

Press DEL to enter SETUP, ESC to skip memory test
07/20/1998-i440BX-W977TF-2A69KSMEC-00

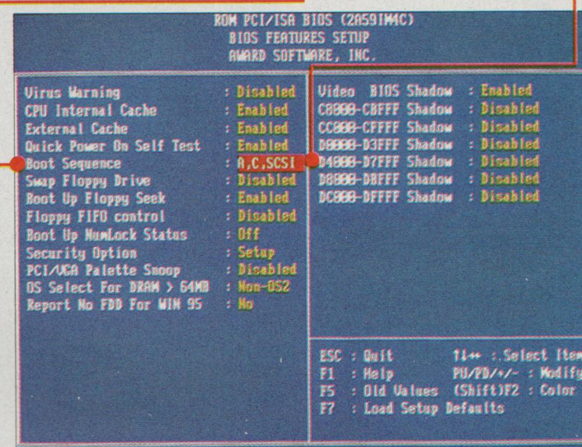
Gdzie szukać BIOS-u

Producent płyty	Strona WWW producenta	Dystrybutor	Telefon do dystrybutora
ABIT	www.abit.com.tw	BIOS	(022) 8675185
Acorp	www.acorp.com.tw	Cezar	(071) 3425181
AOpen	www.aopen.com	TCH Components	(022) 8682225
ASUS	www.asus.com.tw	Action	(022) 366228
A-Trend	www.atrend.com	Megabajt	(022) 6331199
Chaintech	www.chaintech.com.tw	Eltrade	(022) 6852020
Epox	www.epox.com	Dagma	(032) 2025500
Elitegroup (ECS)	www.ecsusa.com	AB	(071) 3240500
FIC	www.fic.com	Tornado 2000	(022) 8512401
Gigabyte	www.gigabyte.com	JTT Computer	(071) 3475800
Intel	www.intel.com	TCH Components	(022) 8682225
Lucky Star	www.lucky-star.com.tw	Action	(022) 366228
MSI	www.msi.com.tw	Tornado 2000	(022) 8512401
PC-Chips	www.pcchips.com.tw	Joy Computer	(012) 4132522
Shuttle	www.shuttle.com.pl	Shuttle Computer	(052) 3813463
Soltek	www.soltek.com.tw	FF Computers	(033) 8185599
Soyo	www.soyo.com.tw	Action	(022) 366228
Tyan	www.tyan.com.tw	Commpol	(012) 6337788
Zida	www.zida.com	AB	(071) 3240500



5 Do poruszania się po menu BIOS-u używamy klawiszy kursora (strzałek). Aktualnie wybrana opcja jest podświetlona. Zaznaczamy teraz opcję: BIOS FEATURES SETUP i naciskamy klawisz Enter. Otworzy się nowe okno menu BIOS-u.

Teraz wybieramy opcję Boot Sequence i klawiszami Page Up lub Page Down ustawiamy sekwencję A,C,SCSI.

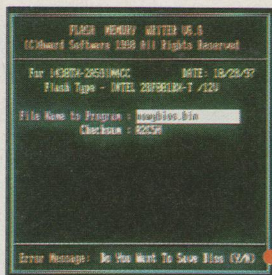


Oznacza ona, że w pierwszej kolejności system operacyjny ma być poszukiwany na dyskietce A:, następnie, jeżeli tam nie zostanie odnaleziony, to na dysku twardym oznaczonym literą C:, a w ostatniej kolejności komputer odwoła się do urządzeń typu SCSI (o ile takie są zamontowane w naszym komputerze). Po dokonaniu tej modyfikacji wciskamy klawisz Esc, co spowoduje powrót do poprzedniego ekranu menu. Wybieramy teraz opcję SAVE & EXIT SETUP i naciskamy klawisz Enter. Komputer zapyta nas jeszcze, czy na pewno chcemy zapisać wprowadzone w BIOS-ie zmiany: SAVE to CMOS and EXIT (Y/N)? y.

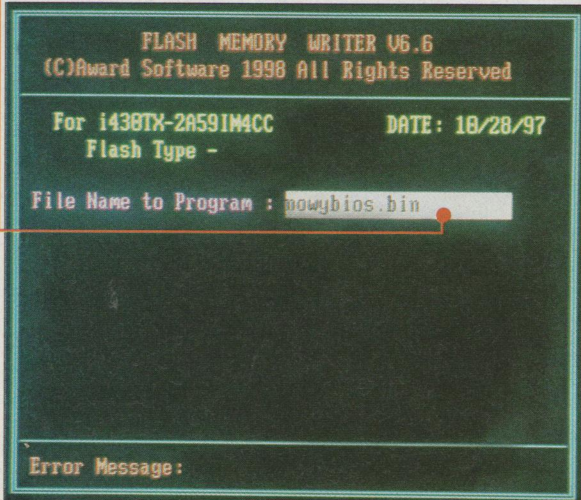
Po naciśnięciu Y (oznaczającego Yes – potwierdzenie wykonania operacji) i klawisza Enter zmiany w BIOS-ie zostaną zapisane, a komputer sam ponownie wystartuje i uruchomi system z dyskietki.

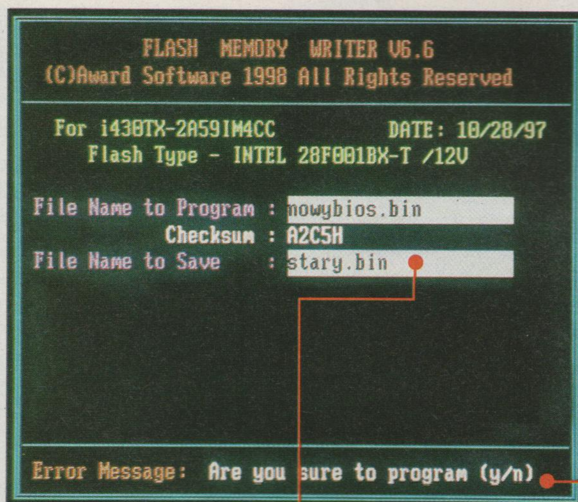
6 Po starcie systemu z dyskietki zobaczymy kursor w postaci A:\>. Oznacza on, że korzystamy aktualnie z zasobów dyskietki A: i system operacyjny czeka na podanie komendy. Wpisujemy teraz nazwę programu do programowania BIOS-u (w naszym wypadku jest to *Awdflash.exe*).

7 W okienku File Name to Program podajemy nazwę pliku zawierającego nowy BIOS (z rozszerzeniem) i naciskamy Enter.



8 Programator sprawdzi poprawność danych w pliku BIOS i zapyta nas po angielsku, czy chcemy na wszelki wypadek zapisać aktualnie używaną wersję BIOS-u – Do You Want To Save Bios (Y/N). Warto skorzystać z tej możliwości, na wypadek, gdyby nowy BIOS pracował gorzej od starego, co ma miejsce niezwykle rzadko, ale jednak się zdarza. Wciskamy więc Y (Yes – tak). Podajemy teraz nazwę pliku, w którym zostanie on zapisany, np. *stary.bin* i naciskamy Enter. Program wykona kopię zapasową aktualnie używanego BIOS-u.





9 Teraz musimy potwierdzić, iż jesteśmy zupełnie pewni, że programator ma zaktualizować BIOS. Program zapyta nas bowiem o to po angielsku: Are you sure to program. Jest to ostatni moment na zastanowienie się. Naciśnięcie klawisza Y spowoduje skasowanie starego BIOS-u i zaprogramowanie zawartości pliku z nowym BIOS-em.

10 Po skończonym uaktualnieniu program poprosi nas o naciśnięcie klawisza F1, aby zrestartować system i aktywować nowy BIOS lub klawisza F10, aby jedynie zakończyć pracę programu. Polecamy tę pierwszą opcję, ale wcześniej dobrze jest wyjąć dyskietkę ze stacji dysków. Dzięki temu system wystartuje już tradycyjnie z twardego dysku.

11 Komputer wystartuje ponownie. Nowy BIOS przejmie ustawienia swego poprzednika, a zatem wszystko od samego początku będzie działać poprawnie. Oczywiście warto zajrzeć do BIOS-u, czy producent nie dodał kilku przydatnych opcji, jednak zmiany ustawień BIOS-u polecamy jedynie dość zaawansowanym użytkownikom peceta.

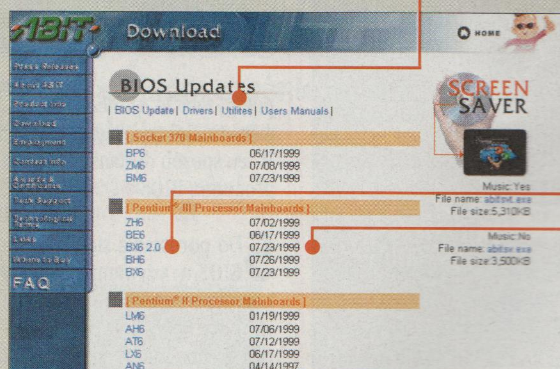
! Jak odnaleźć nową wersję BIOS-u w internecie

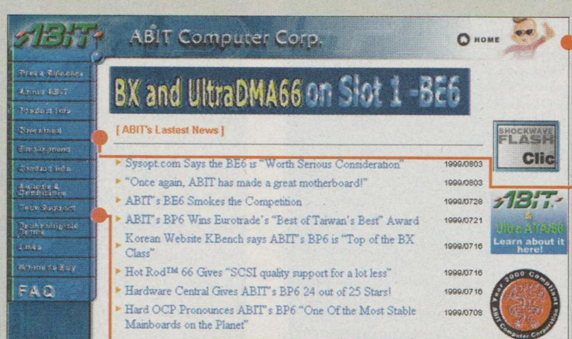
Jeżeli szukamy nowej wersji BIOS-u, musimy mieć cztery podstawowe informacje: nazwę producenta płyty, model płyty, jej wersję, czyli np: ABIT (nazwa producenta) BX6 (typ płyty) 2.0 (wersja płyty) oraz datę produkcji aktualnej wersji BIOS-u. Data oraz numer wersji BIOS-u wyświetlany jest każdorazowo podczas

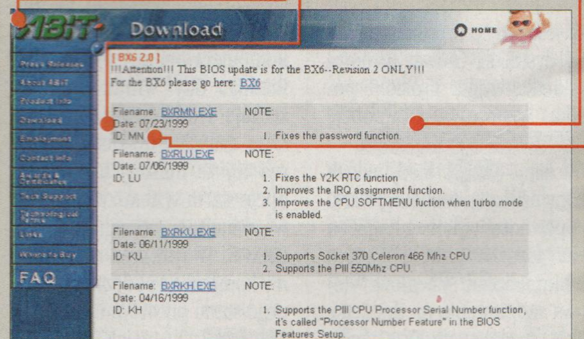
Press DEL to enter SETUP, ESC to skip memory test
07/20/1998-i440BX-W977TF-2A69KSMEC-00

startu komputera. W dolnym lewym rogu ekranu odnajdziemy informacje o naszym aktualnym BIOS-ie. Producenci oznaczają kodowo swoje BIOS-y, jednak nie są to oznaczenia jednakowe dla wszystkich. I tak, ostatnie dwie litery w nazwie BIOS-ów ABIT-a to właśnie jego wersja np. LN, a firma ASUS oznacza wersje swoich BIOS-ów czterema cyframi, np. 1009. Na stronie internetowej producenta BIOS-y są zwykle oznaczone typem płyty, datą wydania danej wersji BIOS-u i oznaczeniem kolejnej wersji. Niektórzy producenci opisują także co nowego wnosi dla użytkownika kolejna poprawka BIOS-u. Mając te dane, możemy uniknąć niepotrzebnego uaktualnienia.

Jak jednak odnaleźć BIOS na stronie internetowej producenta? Dla przykładu pokażemy, jak proces odnajdowania BIOS-u wygląda na stronie firmy ABIT, ale u większości producentów jest on bardzo podobny. W przeglądarce internetowej wpisujemy adres strony producenta: www.abit.com.tw i po pojawieniu się ekranu powitalnego wybieramy wersję językową strony. Niestety nie ma jeszcze wersji polskiej, więc skorzystamy z wersji angielskiej. Otworzy się strona główna. Nowe wersje BIOS-u ukryte są zwykle w pozycjach Download (pobieranie pliku) lub Technical Support (pomoc techniczna). W wypadku ABIT-a wybieramy Download. Otworzy się kolejne okno. Jest ono domyślnie ustawione na zakładce BIOS Update (uaktualnienia BIOS-u). Gdy nie mamy jeszcze programatora BIOS-u, możemy go pobrać po aktywowaniu zakładki Utilities (programy pomocnicze). Teraz z listy dostępnych modeli płyt głównych wybieramy nasz model, załóżmy, że jest to wspomniana wcześniej płyta BX6 wersja 2.0. Obok nazwy odnajdziemy datę najnowszej dostępnej wersji BIOS-u. Jeżeli jest ona taka sama jak BIOS-u, którego aktualnie używamy, dalsza eksploracja strony jest zbędna. Po prostu nie ma jeszcze nowszej wersji BIOS-u. Jednak gdy data jest późniejsza, klikamy na nazwę płyty i ujrzymy okno dostępnych do pobrania wersji BIOS-u (najnowszej i wszystkich wcześniejszych). Każda wersja oznaczona jest datą, dwuliterowym, charakterystycznym dla ABIT-a, oznaczeniem kodowym i krótkim opisem usprawnień, które wprowadza. Kliknięcie na niebieską nazwę BIOS-u spowoduje jego pobranie ze strony producenta.







Drogowskaz

Co to właściwie jest...

01 konsola do gier
Urządzenie elektroniczne przeznaczone do gier komputerowych. Jest to zwykle niewielkich rozmiarów skrzynka, do której podłącza się urządzenie sterujące – jeden albo kilka dżojstików lub gamepadów. Konsola do gier nie ma własnego monitora, ponieważ do wyświetlania obrazu jest używany zwykły telewizor. Konsole, dzięki jednolitej konstrukcji i nakierowaniu się ich producentów na masowych odbiorców, za stosunkowo małe pieniądze oferują bardzo duże możliwości. Na rynku króluje dziś PlayStation firmy Sony. Popularna jest Nintendo 64. Nowością jest Sega Dreamcast, której losy trudno w tej chwili przewidzieć. Poprzedni produkt Segi – Saturn – stracił rację bytu ze względu na brak nowego oprogramowania.



02 gamepad
Jest to kontroler do gier. Płaski, wyposażony w okrągły manipulator i kilka do kilkunastu przycisków. Użytkownik używając kciuka przechyla manipulator w żądanym kierunku, kontrolując ruch obiektu z gry. Gamepad jest standardowym wyposażeniem konsol do gry.



Zostań mistrzem sztuk walki

Jeżeli serce każe nam iść drogą Jeana Claude'a Van Damme'a, ale troska o uzębienie mówi NIE!!! – czas przystąpić do turnieju wirtualnego. Komputer ŚWIAT przetestował sześć gier walki dostępnych w Polsce

Fot. PIĘKNA

Gry walki (inna nazwa – mordobicia) to gatunek, o którym trudno powiedzieć, iż służy potrzebom edukacji czy rozwojowi szlachetnej osobowości. Tego typu gry to po prostu rozrywka.

Wielu rodziców i nauczycieli martwi się, że propagują one przemoc, uczą agresywnych zachowań, znieczulają na cierpienie innych ludzi. Gracze odpowiadają, że w każdym z nas drzemie choć odrobina agresji, więc lepiej rozładować ją na komputerowym przeciwniku niż w sporze z przyjacielem. Komputer ŚWIAT patrzy niechętnie na rozrywkę, w której zadaniem gracza (najczęściej jedynym) jest szybkie zniszczenie przeciwnika. Gry mocno nasycone przemocą i okrucieństwem nie są ignorowane przez redakcję, ale

I Ucieczka na konsole

Dawniej co miesiąc pojawiała się co najmniej jedna gra walki na pecety. Dziś wychodzi ich zaledwie kilka na rok. To nie przypadek, że najnowszą z testowanych przez nas gier jest Mortal Kombat 4, wydany na PC prawie rok temu; na automatach w salonach gier dostępny był znacznie wcześniej. Owszem, nieliczne mordobicia pojawiły się jeszcze po tej grze, ale nie zyskały popularności i nikt ich już nie sprzedaje (m.in. futurystyczny Biofreaks). Śmierć gatunku? W żadnym razie: gry walki mają się znakomicie na domowych **01 konsolach do gier**. Na PlayStation rekordy popularności bije Tekken 3, a posiadacze Dreamcasta mogą zachwycać się Virtua Fighter 3.
Dlaczego tak się dzieje? Konsole i mordobicia mają wspólną grupę docelową: młodych graczy. Do tego konsole za mniejsze pieniądze oferują duże możliwości graficzne, a przecież przenoszone z wyspecjalizowanych automatów mordobicia są jednym z najbardziej wymagających gatunków. Np. Virtua Fighter 2, choć pojawił się na PC w czasach, gdy królowały zwykłe Pentium, po włączeniu wszystkich detali nawet na szybkim Pentium II nie chodzi płynnie. Te czynniki mają praktyczne przełożenie: mordobicia na PC sprzedają się bardzo słabo. Stąd brak zainteresowania ze strony producentów.

opatrywane na naszych łamach specjalnym znaczkiem ostrzegawczym. Ma to pomóc zarówno rodzicom (powinni wiedzieć, co kupują swoim pociechom), jak i samym graczom, często nieświadomym, co może zawierać gra gorąco polecana przez kolegę ze szkoły.

Fabuły gier walki maksymalnie uproszczono, we wszystkich powtarza się motyw turnieju, w którym o nagrodę walczą ze sobą komputerowi śmiałkowie. Gracz wciela się w jednego z nich. Typowy schemat gier tego typu spotkał się z zainteresowaniem filmowców – w kinach mogliśmy oglądać filmy wzorowane na najpopularniejszych mordobiciach: Uliczny wojownik (Street Fighter) oraz Mortal Kombat i Mortal Kombat 2.

W grach tych sterujemy postacią wojownika (mężczyzny, kobiety, robota, małpy, animowanego psiaka – w zależności od pomysłu autorów gry). Do zadawania ciosów i blokowania uderzeń przeciwnika służy kilka klawiszy – w testowanych przez nas grach od czterech do sześciu. Wciśnięcie któregoś z nich może dać inny efekt, kiedy równocześnie z nimi wciśniemy klawisz nakazujący naszej postaci ruch w określonym kierunku. Stąd na przykład w Mortal Kombat mamy do dyspozycji podstawowe ciosy zwane wysokim i niskim kopniakiem. Jeżeli podczas wykonywania któregoś z nich poruszamy się do tyłu, zawodnik wykona podcięcie lub kopnięcie z obrotu.

Osobnym zagadnieniem są techniki specjalne. Uruchamiamy je, naciskając szybko w określonej kolejności odpowiednie klawisze. Efektem tego może być np. wypuszczenie przez bohatera magicznej ognistej kuli albo wykonanie nietypowego ataku (np. salto z kopnięciem).

W większości gier walki spotkamy tzw. kombosy (ang. combos). Trzeba wiedzieć, że gdy postać zostaje uderzona, na krótką chwilę staje się bezwładna, to znaczy nie może blokować ani zadawać ciosów. Dłuższy stan bezczynności przeciwnika można osiągnąć, np. wyrzucając go w powietrze (w locie jest bezbronny). Kombos to seria ciosów wykonywanych tak szybko lub w taki sposób, że oponent nie zdąża wyjść ze stanu bezwładności i musi przyjmować kolejne razy aż do zakończenia kombosa.

Rozwój gier walki postępuje zgodnie z trendami znanymi z innych gatunków: dwuwymiarowe, płaskie postacie zostały zastąpione przez trójwymiarowych zawodników zbudowanych z wielokątów. Wraz z tą zmianą możliwe stało się zastąpienie stałego ujęcia z boku przez płynnie przemieszczającą się kamerę.

Metody przyciągania uwagi graczy mogą być różne. Z jednej strony mamy serię Mortal Kombat, która kusi nas dużą dawką wizualnych atrakcji oraz pokaźną porcją tryskającej krwią przemocy. Z drugiej jest Virtua Fighter – gra całkowicie bezkrwawa, pozbawiona przejawów naturalistycznej przemocy, za to wyglądająca realistycznie. W obu wypadkach walka jest niezwykle efektowna, choć na inny sposób. Wybór jest kwestią gustu.

! Klawiatura nie do gry

Możemy być niemal pewni, że podłączona do naszego peceta klawiatura ma pewną niewidzialną usterkę. Wciśnięcie i przytrzymanie kilku klawiszy może spowodować, że przestanie ona reagować na wciskanie następnych. Gdy trzymane klawisze puścimy – wszystko wróci do normy. Jak sprawdzić, czy nasza klawiatura tak właśnie się zachowuje? Wystarczy uruchomić edytor tekstu, wcisnąć równocześnie klawisze Q+W+E+S i przytrzymując je, spróbować pisać, korzystając z pozostałych klawiszy. Jeżeli się nie uda – mamy blokującą się klawiaturę. Oczywiście zwykle nie wciskamy jednocześnie pięciu klawiszy w edytorach tekstu. Wada ta jest jednak okrutnie dotkliwa w grach, gdzie używa się wielu klawiszy równocześnie. Na przykład w mordobiciach, szczególnie gdy gramy w dwie osoby na jednej klawiaturze.



Usterka występuje praktycznie we wszystkich nowych klawiaturach, nawet tych kosztujących kilkaset złotych. Okazuje się też, że można spotkać identycznie wyglądające klawiatury, z których jedna się blokuje, druga nie. Producenci pytani o ten problem milczą, jakby nigdy nie istniał. Graczom pozostaje jedynie zakupienie 02 **gamepada**.

Wynik: 1. miejsce

Mortal Kombat 4







Wojownicy mogą używać broni

Mortal Kombat 4, w przeciwieństwie do poprzednich części tej serii, jest już grą z trójwymiarową grafiką. Sposób prowadzenia walki niemal nie zmienił się w stosunku do wersji dwuwymiarowej. Dodano uniki w bok stosowane do omijania pocisków. Odsunięto na bok groteskę, na powrót czyniąc Mortal Kombat grą mroczną. Wygrane nagradzane są animacjami przedstawiającymi dalsze losy zwycięzcy. W stosunku do części trzeciej uproszczono system kombosów. W ich nauce pomocna będzie opcja treningowa. Zawodnicy mogą podczas walki wyciągać broń, zwiększając moc swoich ciosów. Bronią i leżącymi na arenach kamieniami można rzucać w przeciwnika. Grafika jest najlepsza wśród testowanych gier. Wadą MK jest fakt, że sposób walki poszczególnych postaci różni się niemal jedynie technikami specjalnymi.

Informacje: Licomp Empik Multimedia 02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c tel. (022) 6428165

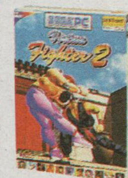
P133 24 MB	Win 95	od 18 lat	dla początkujących

Jakość:	bardzo dobra
Cena/Jakość:	mierna
Cena:	145,00 zł

Wynik: 2. miejsce

Virtua Fighter 2





Na koniec rundy oglądamy powtórkę ostatnich sekund walki

Gdyby nie fakt, że postacie skaczą na kilka metrów w górę, Virtuę Fightera 2 można by określić jako symulator walki. Odwzorowanie ruchów, w tym reakcji na ciosy, jest bardzo naturalne. Inaczej niż w np. MK 4 grafika nie obsypuje nas fontanną fajerwerków. Urzeka za to perfekcyjnym dopieszczeniem szczegółów. A gdy na arenie wieje wiatr, widzimy jak włosy bohaterów majestatycznie falują w odpowiednim kierunku. Zawodników nie jest wielu, ale za to prezentują odmienne techniki walki. Gra premiuje rozgrywkę rozważną i spokojną – osoba ślepo waląca w klawisze ma małe szanse na sukces. Dostojna, pozbawiona brutalności formuła walki pozwala rekomendować program bez ograniczeń wiekowych. O jakości gry świadczy to, że w Japonii turnieje VF są traktowane niemal na równi z poważnymi zawodami sportowymi.

Informacje: MarkSoft 01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 tel. (022) 6639390

P90 16 MB	Win 95	bez ograniczeń	dla początkujących

Jakość:	dobra
Cena/Jakość:	dobra
Cena:	99,00 zł

Wynik: 3. miejsce

Time Warriors







Ładne tła to jeden z niewielu atutów Time Warriors

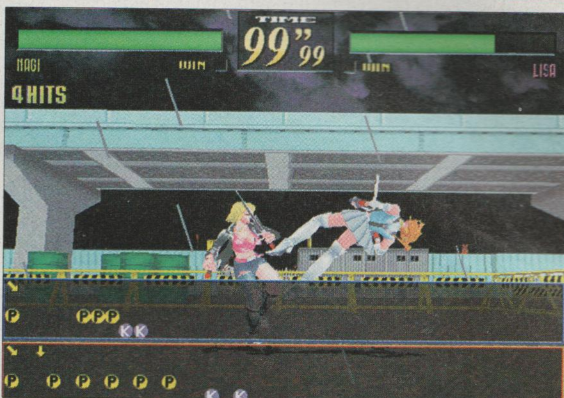
Wojownicy z różnych epok walczą ze sobą o tytuł władcy Ziemi. Naprzeciw siebie stanie ośmiu śmiałków. W grze przeszkadza sztuczność, z jaką poruszają się postacie. Toporny system kombosów i ciosów specjalnych w połączeniu z nienaturalną animacją powodują, że gra nie daje satysfakcji. Rozgrywka jest ociężała i mozolna. Zawodnicy są wykonani mało starannie i kamera trzyma się od nich z daleka. Wyprowadzanie kombosów ułatwia wskaźnik pokazujący, czy wykonujemy je poprawnie. Walki rozgrywają się w bardzo ładnych sceneriach. Możemy podziwiać zaśnieżone łańcuchy górskie czy skrzącą się zielenią wioskę. Time Warriors ma spolszczone menu, co ułatwia poruszanie się w gąszczu opcji oferowanych przez grę.

Informacje: Mirage Media sc
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel. (022) 6161551

P90 8 MB	Win 95, DOS	brak danych	dla początkujących
Jakość:		dobra	
Cena/Jakość:		celująca	
Cena:		39,00 zł	

Wynik: 4. miejsce

Last Bronx





Specjalny tryb pozwala nauczyć się kombosów

Last Bronx jest grą podobną do Virtua Fightera 2, ale ma nieco mniej zaawansowany system walki. Jest też bardziej brutalna. Postacie mają broń, która wyznacza ich sposób walki: zadawane szybko, delikatne ciosy albo powolne, ale potężne uderzenia. Last Bronx otwiera 03 **mangowe** 04 **intro** z piosenką po japońsku. Przejście gry nagradzane jest utrzymanym w podobnej stylistyce filmem odpowiednim do danej postaci. Tła, choć ciekawe, są zbyt wyblakłe. Razi brak obsługi 05 **akceleratorów 3D** – firma obiecywała wypuścić odpowiednią poprawkę, ale obietnicy tej nigdy nie spełniła. Znakomitym pomysłem było wprowadzenie opcji treningowej, w której gracz jest dokładnie instruowany, w jaki sposób wykonywać kombosy.

Informacje: MarkSoft
01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 6639390

P133 16 MB	Win 95	od 15 lat	dla początkujących
Jakość:		dobra	
Cena/Jakość:		niedostateczna	
Cena:		160,00 zł	

Wynik: 5. miejsce

Fighting Force





Można podnosić przedmioty i rzucać nimi we wroga

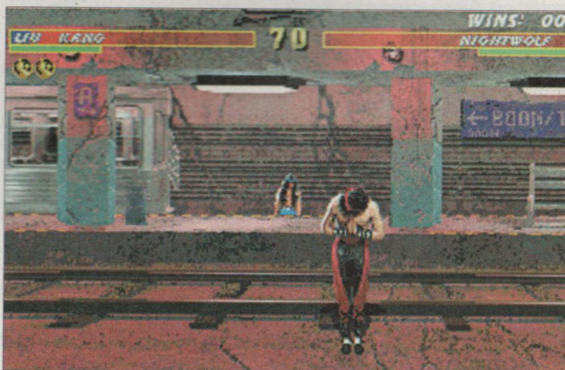
Ta gra jest odmienna od innych uczestników testu. Nie jest to turniej, ale podróż przez kolejne lokacje. Szalony dr Zeng zapragnął zagłady świata, a my musimy go powstrzymać. Wybieramy postać (do wyboru dwóch mężczyzn i dwie kobiety) i ruszamy w pogoń za bandytą. W parkach będziemy atakowani przez gangi motocyklowe, w biurach przez odzianych w garnitury ochroniarzy, a w bazach wojskowych przez żołnierzy. Ciosów jest mało, postacie mają minimalną liczbę technik specjalnych, co tylko w części jest rekompensowane przez możliwość używania noży, pałek, broni palnej oraz rzucania we wroga skrzyniami. Stąd obniżona ocena za zakres: choć otoczenie zmienia się jak nigdzie indziej, sama walka jest wtórna. Możliwa jest gra w dwie osoby – gracze współpracują ze sobą.

Informacje: Mirage Media sc
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel. (022) 6161551

486 8 MB	Win 95	brak danych	dla początkujących
Jakość:		dobra	
Cena/Jakość:		dostateczna	
Cena:		96,00 zł	

Wynik: 6. miejsce

Mortal Kombat 3





Koniec walki – przeciwnik ląduje przed nadjeżdżającym metrem

Seria-legenda, która doczekała się dwuczęściowej adaptacji filmowej. Pierwsza część gry zasłynęła z ogromnej dawki przemocy. Najbardziej bulwersujące były tzw. Fatalities, czyli dobijanie słaniającego się na nogach przeciwnika. W MK 3 krew wciąż leje się hektolitrami, ale zachowanie dystansu ułatwiają elementy absurdalne: na przykład zamiast dobijać przeciwnika można zamienić go w dziecko. MK 3 oferuje znaczny wybór zawodników i aren – stąd wysoka ocena za zakres gry. Każda z postaci dysponuje wieloma kombosami oraz wymyślnymi technikami specjalnymi, a co za tym idzie, do obsługi każdej trzeba opanowywać skomplikowane kombinacje klawiszy. Mortal Kombat 3 jest jedyną grą w naszym teście, która nie korzysta z dobrodziejstw trójwymiarowej grafiki, a do tego działa w niskiej 06 **rozdzielczości**.

Informacje: Licomp Empik Multimedia
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 6428165

486 DX 33 8 MB	DOS	od 15 lat	dla początkujących
Jakość:		dostateczna	
Cena/Jakość:		celująca	
Cena:		49,00 zł	

Wyniki testu

Wyniki testu	Waga	1. miejsce (Zwycięzca Komputer Świat Jakość)	Ocena	2. miejsce	Ocena	3. miejsce (Zwycięzca Komputer Świat Cena/Jakość)	Ocena
Nazwa gry		Mortal Kombat 4		Virtua Fighter 2		Time Warriors	
Dystrybutor		Licomp Empik Multimedia		MarkSoft		Mirage Media	
Telefon informacyjny		(022) 6428165		(022) 6639390		(022) 6161555	
Zalecany wiek gracza		18 lat		bez ograniczeń		brak danych	
Serwis	5%		5,75		3,20		4,00
Serwis na telefon	3%	(022) 6428165	4	(022) 6639390	4	(022) 6161555	4
Serwis online	2%	www.lem.com.pl	2	www.marksoft.com.pl	2	www.mirage.com.pl	4
Instalacja	40%		5,75		5,48		5,75
Automatyczny start	1%	jest	6	jest	6	jest	6
Inf. o ilości zajmowanego miejsca na dysku	2%	jest	6	jest	6	jest	6
Inf. o ilości wolnego miejsca na dysku	2%	jest	6	jest	6	jest	6
Podręcznik	5%	dobry	4	dostateczny	3	dobry	4
Język podręcznika	5%	polski	6	polski	6	polski	6
Karta dźwiękowa Soundblaster 64	3%	działa	6	działa	6	działa	6
Karta dźwiękowa Shuttle 64	3%	działa	6	działa	6	działa	6
Karta dźwiękowa Yamaha PCI	3%	działa	6	działa	6	działa	6
Wymaga akceleratora 3D	3%	nie	6	nie	6	nie	6
Wykorzystuje akcelerator 3D	3%	tak	6	po instalacji poprawki (patch)	4	tak	6
Opcja instalacji pakietu Direct-X	5%	jest	6	jest	6	jest	6
Odinstalowanie (pozostałości)	5%	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6
Obsługa	10%		4,00		4,00		4,40
Sterowanie	6%	klawiatura, dżojstik	4	klawiatura, dżojstik	4	klawiatura, dżojstik	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	4%	duża	4	duża	4	bardzo duża	5
Jakość gry	45%		3,98		3,64		3,16
Płynność grafiki (Pentium 200MMX/32 MB)	6%	bardzo dobra	5	dobra	4	bardzo dobra	5
Jakość grafiki	6%	bardzo dobra	5	dobra	4	mierna	2
Dźwięk i muzyka	6%	dobra	4	dostateczna	3	mierna	2
Zakres gry	7%	szeroki	5	przeciętny	4	przeciętny	4
Grywalność	10%	bardzo wysoka	5	znakomita	6	niska	2
Język gry	10%	angielski	1	angielski	1	polskie menu	4
Ocena częściowa	100%		4,65		4,39		4,36
Punkty dodatnie/ujemne		opcja treningowa	+0,1	gra w sieci	+0,1	gra w sieci	+0,1
Ogólna ocena jakości			4,75		4,49		4,46
Jakość		bardzo dobra		dobra		dobra	
Cena/Jakość		mierna		dobra		celująca	
Cena		145 zł		99 zł		39 zł	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		145/4,75 = 30,53		99/4,49 = 22,05		39/4,46 = 8,55	

Wyniki testu

Wyniki testu	Waga	4. miejsce	Ocena	5. miejsce	Ocena	6. miejsce	Ocena
Nazwa gry		Last Bronx		Fighting Force		Mortal Kombat 3	
Dystrybutor		MarkSoft		Mirage Media		Licomp Empik Multimedia	
Telefon informacyjny		(022) 6639390		(022) 6161555		(022) 6428165	
Zalecany wiek gracza		15 lat		brak danych		15 lat	
Serwis	5%		3,20		4,00		3,20
Serwis na telefon	3%	(022) 6639390	4	(022) 6161555	4	(022) 6428165	4
Serwis online	2%	www.marksoft.com.pl	2	www.mirage.com.pl	4	www.lem.com.pl	2
Instalacja	40%		5,25		5,25		3,13
Automatyczny start	1%	jest	6	jest	6	brak	1
Inf. o ilości zajmowanego miejsca na dysku	2%	jest	6	brak	1	brak	1
Inf. o ilości wolnego miejsca na dysku	2%	jest	6	brak	1	brak	1
Podręcznik	5%	dostateczny	3	dobry	4	dobry	4
Język podręcznika	5%	polski	6	polski	6	polski	6
Karta dźwiękowa Soundblaster 64	3%	działa	6	działa	6	działa	6
Karta dźwiękowa Shuttle 64	3%	działa	6	działa	6	działa	6
Karta dźwiękowa Yamaha PCI	3%	działa	6	działa	6	nie działa	1
Wymaga akceleratora 3D	3%	nie	6	nie	6	nie	6
Wykorzystuje akcelerator 3D	3%	nie	1	tak	6	nie	1
Opcja instalacji pakietu Direct-X	5%	jest	6	jest	6	nie (program MS-DOS)	1
Odinstalowanie (pozostałości)	5%	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	niemożliwe	1
Obsługa	10%		4,00		4,40		3,60
Sterowanie	6%	klawiatura, dżojstik	4	klawiatura, dżojstik	4	klawiatura, dżojstik	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	4%	duża	4	bardzo duża	5	dostateczna	3
Jakość gry	45%		2,93		2,60		3,36
Płynność grafiki (Pentium 200MMX/32 MB)	6%	dostateczna	3	mierna	2	celująca	6
Jakość grafiki	6%	dostateczna	3	dostateczna	3	niedostateczna	1
Dźwięk i muzyka	6%	dostateczna	3	mierna	2	dobra	4
Zakres gry	7%	przeciętny	4	szeroki	5	szeroki	5
Grywalność	10%	wysoka	4	średnia	3	wysoka	4
Język gry	10%	angielski	1	angielski	1	angielski	1
Ocena częściowa	100%		3,98		3,91		3,28
Punkty dodatnie/ujemne		gra w sieci opcja treningowa	+0,1 +0,2			gra w sieci	+0,1
Ogólna ocena jakości			4,28		3,91		3,38
Jakość		dobra		dobra		dostateczna	
Cena/Jakość		niedostateczna		dostateczna		celująca	
Cena		160 zł		96 zł		49 zł	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		160/4,28 = 37,38		96/3,91 = 24,55		49/3,38 = 14,08	

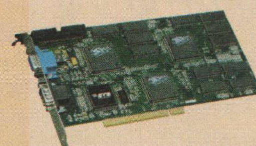
Co to właściwie jest...

03 manga
Manga to japoński komiks. Jego znakiem rozpoznawczym są m.in. nienaturalnie duże oczy bohaterów. Filmy w tej stylistyce nazywamy Anime.



04 intro
Intro to nieinteraktywna sekwencja filmowa wprowadzająca w grę.

05 akcelerator 3D
Przestrzenne przedstawianie przedmiotów w komputerze wymaga bardzo wielu obliczeń. Aby odciążyć procesor, stosuje się specjalizowane układy scalone, zwane akceleratorami 3D.



06 rozdzielczość
Obraz wyświetlany na monitorze składa się z poziomych linii, a każda linia – z punktów, zwanych pikselami. Obraz jest więc równomierną siatką pikseli. Parametr zwany rozdzielczością określa, ile jest pikseli w pionie i w poziomie. Im więcej jest linii i punktów, tym wyraźniejszy obraz otrzymujemy. Rozdzielczość podaje się zwykle jako iloczyn liczby punktów w poziomie i w pionie wyświetlanych przez monitor – np. 1024x768 oznacza obraz o rozdzielczości 1024 pikseli w poziomie i 768 pikseli w pionie. Niska rozdzielczość oznacza obraz złożony z małej liczby punktów.

Wskazówki dotyczące zwycięzcy testu



Ukryte postacie, oszustwa, kody i kombosy w grze Mortal Kombat 4

Wszystkie ciosy specjalne oraz Fatalities (sposoby wykończenia pokonanego przeciwnika) umieszczono zarówno w instrukcji, jak i w grze, więc nie będziemy ich tu powielać. W zamian zajmiemy się niespodziankami ukrytymi w grze.

Kody wpisywane przed walką

Gdy gramy w dwie osoby, po wybraniu zawodników pojawia się ekran z dużymi postaciami zawodników. Na dole widać sześć kwadracików. Trzy po lewej zmieniane są przez gracza pierwszego, trzy po prawej – przez drugiego. Ułożenie kwadracików w odpowiedni sposób powoduje włączenie wymienionych poniżej opcji. Kwadraciki zmieniamy: pierwszy – NR, drugi – BL, trzeci – NK.



111-111 – na arenie leży broń
555-555 – porozrzucana po arenie broń
222-222 – losowo wybrana broń
444-444 – zawodnicy startują z wyciągniętą bronią
002-002 – nie da się wytrącić broni
321-321 – zawodnicy mają wodogłowie
020-020 – krwawy deszcz (na arenie, gdzie pada)
050-050 – na koniec rundy przegrany eksploduje
666-666 – wyłącza muzykę
010-010 – wyłącza ograniczenie maksymalnych obrażeń
100-100 – wyłącza rzuty i łamania
110-110 – dwa powyższe łącznie
001-001 – można biegać bez ograniczeń

Możemy też wybrać arenę:
313-313 –Ice Pit
044-044 – The Tomb
033-033 – The Elder Gods
066-066 – Reptile's Lair
011-011 – Goro's Lair
022-022 – The Well
055-055 – Wind World
101-101 – Shaolin Temple
202-202 – Living Forest
303-303 – The Prison

Kombosy:

Wszystkie postacie mają jedno uniwersalne kombo. Jest to: WR WK WR+D

Po tej sekwencji można podbiec (B+P) i dodać np. kopniak z obrotu (T+WK). Zwykle bardziej efektywne będzie jednak wykonanie w tym miejscu ciosu specjalnego postaci, którą gramy. Np. Scorpion może dodać atak Spear (T T NR) i półprzytomnego przeciwnika raz jeszcze zaatakować WR WK WR+D, a na koniec kopnąć z obrotu (Spear nie zadziała drugi raz).

Ukryte postacie

Gra zawiera kilku zawodników, do których dostęp będziemy mieć dopiero po wykonaniu odpowiednich czynności. Oto co należy zrobić, by nimi zagrać.

Noob Saibot

1 Przechodzimy grę Reikiem.

2 Włączamy grę na dwie osoby i ustawiamy kwadraciki na 012-012.

3 Opuszczamy walkę.

4 Przechodzimy do wyboru zawodników. Najeżdżamy na HIDDEN i wciskamy BL. Nie puszczamy! Trzymając BL wciskamy GÓRA GÓRA LEWO i wciskamy B (bieg). Gramy jako Noob Saibot.

Uwaga: gdy wchodziliśmy wcześniej do menu oszustw (patrz dalej), wystarczy wykonać tylko czynności z punktu 4.

Ciosy specjalne Nooba Saibota:
- Wyciągnięcie/rzucenie broni: P P WK
- Teleportacja: D G (można dodać cios, BL przerzuci przeciwnika)
- Kula ognia: D P NR (działa także czasie skoku)
- Przerzut w powietrzu: BL (obaj zawodnicy muszą być nad ziemią, blisko siebie)

Wykończenia:
- W pomieszczeniu z wiatrakiem: D T T+WK
- W jaskini Goro: P D P+WK

Ciekawostka: Noob Saibot czytane wstecz to Tobias Boon – główny projektant serii Mortal Kombat.

Goro

1 Przechodzimy grę Shinnokiem.

2 Przechodzimy do wyboru zawodników. Najeżdżamy na HIDDEN i wciskamy BL. Nie puszczamy! Trzymając BL wciskamy GÓRA GÓRA GÓRA LEWO i wciskamy B (bieg). Gramy jako Goro.

Uwaga: Gdy wchodziliśmy wcześniej do menu oszustw (patrz dalej), wystarczy wykonać tylko czynności z punktu 2.

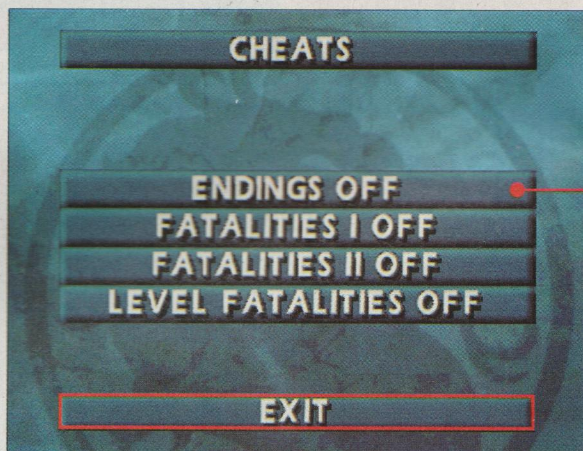
Ciosy specjalne Goro:
- Kula ognia: P T WR
- Naskok: P P T WK
- Podwójne uderzenie: P P WR
- Kopniak specjalny: T T WK
- Trzęsienie ziemi: T P D D WK
- Podbródkowy specjalny: D D WR

Meat

Rozpoczynamy grę w dwie osoby. Przy wyborze zawodnika wybieramy GROUP, drugi gracz wybiera cokolwiek. Musimy pokonać drugiego gracza 14 razy (wszystkimi zawodnikami) cały czas wybierając GROUP. Za 15. razem nasza postać przybierze oblicze szkieletu.

Oszustwa

Aby uzyskać dostęp do oszustw, należy wejść do menu PRACTICE. Teraz wybrać pole zmiany trudności (DIFFICULTY) i wcisnąć na nim NK + BL gracza pierwszego (NK + BL gracza drugiego nie zadziała). Klawisze trzymać, aż pokaże się menu oszustw.



Możemy spowodować, że pierwsza wygrana walka będzie traktowana jak przejście gry. Włączenie którejś z dalszych opcji powoduje, że gdy pojawi się napis Finish Him wystarczy zadać przeciwnikowi cios podbródkowy (D+WR), a nasz zawodnik wykona Fatality pierwsze, drugie lub związane z daną areną (np. wrzucenie na wiatrak).

Sam fakt wejścia do menu oszustw włącza ponadto ukryte postacie (nie trzeba kończyć gry Reikiem i Shinnokiem). ■

! Literowe oznaczenia ruchów i ciosów

- **P** - przód
- **T** - tył
- **G** - góra
- **D** - dół
- **WK** - wysoki kopniak
- **NK** - niski kopniak
- **WR** - wysoka ręka
- **NR** - niska ręka
- **BL** - blok
- **B** - bieganie

Jeżeli litery napisane są po sobie (WR WK), oznacza to klawisze wciskane szybko jeden po drugim (najpierw wysoka ręka, potem wysoki kopniak). Kiedy połączone są plusem (WR+WK) oznacza to, że trzeba je wcisnąć naraz (równocześnie wysoka ręka i wysoki kopniak). Czyli zapis D T T+WK oznacza kombinację: dół, tył, a potem naraz tył i wysoki kopniak.



Teraz możemy grać jako potężny Goro

Zdaniem eksperta

Nie jestem miłośnikiem gier komputerowych i nie mam w nich zbyt wielkiego doświadczenia, ale z zainteresowaniem przyjrzałem się kilku z nich, które bazują na temacie mi najbliższym, czyli sztukach walki. Nie będę ukrywał, że oglądałem je przez pryzmat mojego blisko dwudziestoletniego doświadczenia w aikido (japońska sztuka samoobrony), stąd też moja ocena będzie może dość jednostronna.

Przetestowane przeze mnie gry prezentują różny poziom graficzny, od zupełnie prostego, jak np. Virtua Fighter 2 czy Time Warriors, do zaawansowanych form graficznych (Mortal Kombat 4). Ma to swoje wady i zalety. Im gorsza grafika w grze, tym większe daje uczucie odrealnienia, ale też osłabia jej agresywność, im bardziej zaawansowana – tym większy jest realizm scen, ale też więcej krwi i efektów specjalnych. Zdarza się też, że w grze dominuje tło, a postacie zawodników są małe i słabo widoczne, co zdecydowanie negatywnie odbija się na możliwości precyzyjnego sterowania postacią.

Pomimo możliwości wyboru zawodnika, rodzaju broni i sztuki walki, na ogół repertuar technik jest dość ubogi, dominują kopnięcia i uderzenia. Przypuszczam, że wynika to z większej łatwości przedstawiania w postaci graficznej technik motorycznie prostszych aniżeli bardziej skomplikowanych, jak rzuty czy dźwignie, które np. występują w aikido. Jednak czystość przedstawianych form karate lub kung-fu też pozostawia wiele do życzenia. Właśnie z powodu ograniczonych możliwości zawodników, uzależnionych oczywiście od reprezentowanej przez nich sztuki walki lub broni, jaką się posługują, oraz niemożności przewidzenia ruchu przeciwnika, jak to ma miejsce w normalnej walce, gra staje się zwykłą zręcznościówką, w której liczy się tylko refleks i odpowiednia kombinacja klawiszy. Ducha walki zastępuje element czystej rywalizacji, a zaangażowanie psychiczne sprowadza się do poziomu wygrany-przegrany.



Roman Hoffmann trener, 4 dan w aikido

Na podstawie dobrze skonstruowanej gry można jedynie nabrać wyobrażenia o charakterze poszczególnych sztuk walk i sposobach posługiwania się przyrządami, ale nie doświadczenia i umiejętności ich stosowania. W sztukach walki wcale nie mniej niż umiejętności motoryczne ważne jest psychiczne podejście do ćwiczeń i cała sfera emocjonalna, która towarzyszy nauczaniu i stosowaniu tego rodzaju form obrony. A tego w żaden sposób nie da się nauczyć wyłącznie za pomocą klawiatury i dżojstika.

Co jest uderzające we wszystkich grach – to beztroska i poczucie bezkarności. Takie podejście stanowi duże niebezpieczeństwo dla uprawiających sztuki walki, ponieważ jest to z gruntu niewłaściwe rozumienie przesłania zawartego w większości z nich. Chodzi tu bowiem nie tylko o wyrabianie siły, sprawności czy refleksu, ale również takich cech charakteru, które pozwolą być przydatnymi ze społecznego punktu widzenia. Prawość, poczucie odpowiedzialności, opanowanie – to cechy, które szlifowane są w salach ćwiczeń, na sparingach i zawodach. Żadna, nawet najdoskonalsza gra nie zastąpi godzin spędzonych na macie ani nie wyzwoli w nas uczuć, jakich doznajemy, stając twarzą w twarz z partnerem.

Niewątpliwie doświadczenia w jakiejkolwiek sztuce walki będą pomocne graczowi w przyjmowaniu strategii działania, które są charakterystyczne dla różnych sztuk walki, jednak w żadnym wypadku gry nie mogą stanowić poligonu doświadczalnego i nie zastąpią realnego treningu. Mogą być one elementem czy też raczej instrumentem rozrywki, ale osobiście przestrzegałbym przed pochopnym kupowaniem dzieciom tego rodzaju gier, gdyż zawierają dużo agresywnych, często mocno wynaturzonych sposobów walki i żadnego objaśniającego komentarza.

Grajmy zatem, gdy mamy czas i ochotę, ale z dystansem do tego, co widzimy i co spotyka nas i naszych „przeciwników" na ekranie monitora.



Nasz ekspert (z prawej) w czasie pokazu

Tak testował Komputer ŚWIAT

Serwis
Interesował nas koszt uzyskania pomocy telefonicznej – żaden z dystrybutorów nie oferuje darmowego numeru telefonu 0800. Także serwisy online nie stoją na najwyższym poziomie i zawierają najczęściej tylko suche informacje.

Instalacja
Wiadomo, że nawet najlepsza gra nie sprawi nikomu frajdy, gdy się nie da poprawnie zainstalować. Testowaliśmy m.in. współpracę gier z najpopularniejszymi kartami dźwiękowymi.

Obsługa
Wszystkie testowane gry współpracowały tylko z klawiaturą i dżojstikiem. Zabrakło obsługi urządzeń Force Feedback.

Jakość gry
Gry przemawiające do nas po angielsku nie mogły zyskać przychylnej oceny. Podobnie programy działające ślamazarnie lub nudne.

Ocena jakości
Używamy szkolnego systemu ocen: 6 to ocena najwyższa, 1 – najniższa. O kolejności poszczególnych programów decyduje tylko ocena jakości, a tę wyliczaliśmy, używając specjalnie przygotowanej w tym celu tabeli – strona 61. W tej samej tabeli podajemy też wyliczenie innego parametru – Cena/Jakość. Korzystaliśmy w tym celu z następującej skali:

celująca	poniżej 15,31
bardzo dobra	od 15,31 do 19,13
dobra	od 19,13 do 22,96
dostateczna	od 22,96 do 26,79
mierna	od 26,79 do 30,61
	powyżej 30,61.

Niebieskie pola zawierają informacje o:
1. minimalnych wymaganiach sprzętowych,
2. systemie operacyjnym, na którym można uruchomić grę,
3. zalecanym wieku gracza podawanym przez producenta,
4. oczekiwanych umiejętnościach gracza.



Tym symbolem oznaczamy gry zawierające drastyczne sceny.

Najlepsze na rynku:

Znakomite czy tylko przeciętne? W tym zestawieniu prezentujemy gry i urządzenia, które w naszych testach uzyskały ocenę co najmniej dostateczną



Mortal Kombat 4

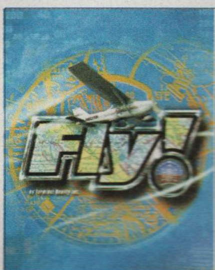
Zdecydowany faworyt testu; trochę szkoda, że gra jest przeładowana brutalnością, a krew leje się bezustannie

Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Numer
Gry fabularne (RPG)					
1	Interplay	Fallout 2	bardzo dobra	165	01/99
2	Blizzard Entertainment	Diablo	bardzo dobra	99	01/99
3	Eidos Interactive	Final Fantasy VII	bardzo dobra	165	01/99
4	New World Computing	Might and Magic VI	dobra	160	01/99
5	Westwood Studios	Lands of Lore II	dobra	49	01/99
Gry przygodowe – animowane					
1	Kult	Hopkins FBI	bardzo dobra	69	26/98
2	Metropolis	Książę i Tchórz	bardzo dobra	49	26/98
3	TopWare	Jack Orlando	bardzo dobra	45	26/98
4	Morgan Creek	Ace Ventura	bardzo dobra	69	26/98
5	Adventure Soft	The Feeble Files	bardzo dobra	129	26/98
6	Mirage Media	Smocze historie	dobra	49	26/98
Gry przygodowe – filmowe					
1	Access Software	Tex Murphy: Overseer	dobra	99	05/99
2	Fox Interactive	The X Files Game	dobra	165	05/99
3	Red Orb Entertainment	The Journeyman Project 3	dobra	160	05/99
4	Activision	The Zork Adventure Trilogy	dobra	145	05/99
Gry sportowe					
1	EA Sports	NBA Live 99	bardzo dobra	155	13/99
2	EA Sports	FIFA 99	dobra	155	13/99
3	EA Sports	X-Games Pro Boarder	dobra	155	13/99
4	Eidos Interactive	UEFA Champions League	dobra	165	13/99
5	Eidos Interactive	M. Owen's World League Soccer 99	dobra	165	13/99
Gry TPP					
1	Eidos Interactive	Tomb Raider III	bardzo dobra	165	16/99
2	Raven Software Corp.	Heretic II	bardzo dobra	159	16/99
3	Eidos Interactive	Deathtrap Dungeon	bardzo dobra	99	16/99
4	Eidos Interactive	Tomb Raider II	bardzo dobra	99	16/99
5	Eshiny Entertainment	MDK	dobra	55	16/99
6	Cryo Interactive	Dreams To Reality	dobra	55	16/99
Gry walki					
1	Acclaim	Mortal Kombat 4	bardzo dobra	145	19/99
2	SEGA	Virtua Fighter 2	dobra	99	19/99
3	Silmarils	Time Warriors	dobra	39	19/99
4	SEGA	Last Bronx	dobra	160	19/99
5	Eidos Interactive	Fighting Force	dobra	96	19/99
6	Acclaim	Mortal Kombat 3	dostateczna	49	19/99
Kierownice komputerowe					
1	Interact	SV-283 V4 FX Force Feedback	bardzo dobra	604	15/99
2	Microsoft	Side Winder Force Feedback Wheel	bardzo dobra	842	15/99
3	Logitech	Wing Man Formula Force	bardzo dobra	980	15/99
4	Saitek	R4 Force Wheel	dobra	879	15/99
5	Interact	SV-281 FX Racing Wheel	dobra	219	15/99
Platformówki					
1	Psygnosis	Lomax	dobra	49	04/99
2	GT Interactive Software	Oddworld Abe's Oddysee	dobra	49	04/99
3	Leryx Longsoft	Lew Leon	dobra	49	04/99
4	Electronics Arts	Croc	dobra	49	04/99
Shareware i freeware					
1	René-Gilles Deberdt	Kyodai Mahjongg	dostateczna	80	12/99
2	Frank Hollwitz	Soko DX	dostateczna	bezpłatny	12/99
3	Conmeg Spielart	Bubble	dostateczna	bezpłatny	12/99
4	Ultisoft	777 Slots	dostateczna	80	12/99
5	Shepherd's Worlds	Juggernaut Corps	dostateczna	120	12/99
Strategie czasu rzeczywistego					
1	TopWare	Knights and Merchants	bardzo dobra	49	02/99
2	Westwood Studios	Dune 2000	bardzo dobra	160	02/99
3	Eidos Interactive	Commandos: Behind Enemy Lines	dobra	165	02/99

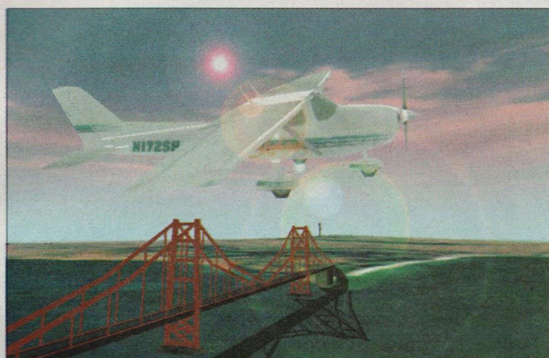
Miejsce	Producent	Nazwa programu	Jakość	Cena zł	Numer
Strategie historyczne					
1	Talonsoft	Operational Art of War Volume 1	bardzo dobra	59	09/99
2	Microsoft	Close Combat III The Russian Front	dobra	232	09/99
3	Interactive Magic	Great Battles of Caesar	dobra	79	09/99
4	Talonsoft	Battleground Napoleon in Russia	dobra	89	09/99
Strzelaniny SF					
1	Origin	Wing Commander Prophecy	bardzo dobra	59	8/99
2	Lucas Arts	Star Wars Rogue Squadron	dobra	147	8/99
3	Interplay	Conflict: Freespace	dobra	165	8/99
4	Lucas Arts	Star Wars X-wing vs. Tie Fighter	dobra	159	8/99
5	Grolier Interactive	Xenocracy	dobra	75	8/99
6	TopWare Interactive	Flying Saucer	dobra	49	8/99
Strzelaniny 3D					
1	Monolith	Shogo	bardzo dobra	70	10/99
2	Sierra	Half-Life	bardzo dobra	165	10/99
3	GT Interactive	Unreal	bardzo dobra	169	10/99
4	Activision	Sin	bardzo dobra	159	10/99
5	Activision	Quake II	dobra	159	10/99
Symulatory lotu					
1	Electronic Arts	Jane's Fighters Anthology	bardzo dobra	160	22/98
2	Eidos Interactive	JSF	dobra	99	22/98
3	Empire	F/A-18 Korea	dobra	89	22/98
4	Empire	Flying Corps Gold	dobra	99	22/98
Symulatory lotu – druga wojna światowa					
1	Jane's	WWII Fighters	bardzo dobra	155	17/99
2	Microsoft	Combat Flight Simulator	dobra	220	17/99
3	Interactive Magic	Air Warrior III	dobra	89	17/99
4	Activision	Fighter Squadron	dobra	159	17/99
5	SSI	Luftwaffe Commander	dobra	159	17/99
Symulatory motocykli					
1	EA Sports	Superbike World Championship	bardzo dobra	155	11/99
2	Electronic Arts	Moto Racer 2	dobra	155	11/99
3	Interactive Entertaiment	Castrol Honda Superbike	dobra	139	11/99
4	Microsoft	Motocross Madness	dobra	207	11/99
Symulatory samochodów wyścigowych					
1	Electronic Arts	Need for Speed III	bardzo dobra	146	6/99
2	Codemasters	Colin McRae Rally	dobra	175	6/99
3	Sierra	Viper Racing	dobra	159	6/99
4	Europress	International Rally Championship	dobra	79	6/99
5	Microsoft	Monster Truck Madness 2	dobra	220	6/99
Symulacje strategiczne					
1	Interactive Magic	Industry Giant	bardzo dobra	79	23/98
2	Interactive Magic	Capitalism Plus	dobra	49	23/98
Symulatory wyścigów Formuły 1					
1	UbiSoft	Monaco GP Racing Simulation 2	bardzo dobra	99	25/98
2	UbiSoft	F1 Racing Simulation	dobra	59	25/98
3	Psygnosis	Formula 1 '97	dobra	179	25/98
Szachy					
1	Mindscape	Chessmaster 6000	bardzo dobra	159	14/99
2	Titus/Mirage	Virtual Chess II	dobra	99	14/99
3	Mindscape	Chessmaster 5000	dobra	69	14/99
4	Chessbase	Fritz 5.32	dobra	220	14/99
Tanie gry					
1	Infogrames	Prisoner of Ice	dobra	39	03/99
2	Metropolis	Nowy Teenagent	dobra	15	03/99
Zestawy gier					
1	Optimus	Megapak 9	dobra	179	07/99
2	CD Projekt	Action Hall of Fame	dobra	129	07/99
3	Optimus	Pięciopak	dobra	155	07/99

Symulator

Fly!



Symulator samolotu, który posłuży nam przede wszystkim do doskonalenia umiejętności pilotażu i pozwoli podziwiać piękne widoki z lotu ptaka. Tutaj nie będziemy strzelać. W grze Fly! nasze zadanie polegać będzie na spokojnym przelocie między dwoma wybranymi z długiej listy lotniskami. Spośród pięciu oferowanych samolotów jeden ma nawet napęd odrzutowy. Miłośnikom emocjonujących walk powietrznych Fly! wydawać się może nieco nudny. Gra stworzona została z myślą o tych, którzy marzą o zdobyciu licencji pilota, i muszą dużo dużo ćwiczyć. Dla nich to właśnie do pamięci komputera przeniesiono 9500 lotnisk. Pośród nich znajduje się nawet warszawskie Okęcie. Autorzy gry chwalą się, że teren pięciu największych miast USA został odtworzony ze zdjęć satelitarnych z dokładnością do 25 metrów, a teren lotnisk z dokładnością do pięciu metrów. Niestety, warszawskiej Syrenki nie da się zobaczyć.



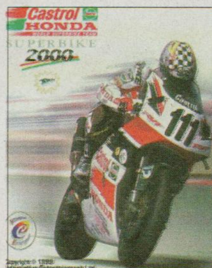
Latać będziemy takimi małymi awionetkami

P200 32 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla średnio zaawansowanych	**Informacje:** Play – It, 33-300 Nowy Sącz, ul. Nawojowska 118, tel. (018) 4440562

Cena: 159,00 zł

Symulator

Castrol Honda Superbike 2000



Druga część gry Castrol Honda Superbike – zdobywcy trzeciego miejsca w teście symulatorów motocykli (Komputer ŚWIAT 11/99). Gra jest bardzo podobna do swej poprzedniczki. Zmieniła się liczba torów wyścigowych. Do tych znanych z poprzedniej części doszło dziewięć całkowicie nowych tras. Co ciekawe, tym razem pojawiły się takie tory wyścigowe, które istnieją w rzeczywistości (pewne zdziwienie wywołuje obecność pośród nich toru w Monako – rozgrywane są tam tylko wyścigi samochodowe, a nie motocyklowe). W sumie do dyspozycji mamy więc aż 20 tras. Szkoda tylko, że nadal ścigać się możemy jednym motocyklem – Hondą RVF-RC45. Na pocieszenie trzeba zaznaczyć, że jest to piekielnie szybka maszyna. Grafika jest prawie identyczna jak w poprzedniej wersji gry. Motocykl prowadzi się stosunkowo trudno – początkujący gracze będą musieli pogodzić się z częstymi zjazdami na pobocze. Gra jest całkowicie spolszczona i na rynku ukaże się pod koniec września.



Wyścigi motocyklowe to wyjątkowo niebezpieczny sport

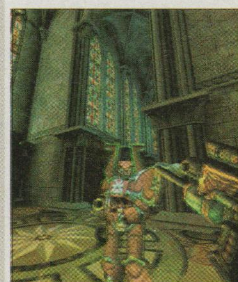
P166 24 MB	Win 95 Win 98	brak danych	dla średnio zaawansowanych	**Informacje:** MarkSoft, 01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2, tel. (022) 6639390

Cena: 59,00 zł



Mirage atakuje rynek gier 3D

Jak wynika z informacji, które napłynęły do nas z firmy Mirage, na gwiazdkę roku 2000 powinna pojawić się nowa strzelanina 3D. Warhammer 40.000: Agents of Death, bo taki będzie jej tytuł, według zapowiedzi autorów ma przyćmić wszystkie inne gry tego gatunku. Poczekamy, zobaczymy, a na razie możemy przyjrzeć się pierwszym efektom pracy polskich programistów.



Gwiazdy w FIFA 2000

Muzyk wyjątkowo popularnego swego czasu boysbandu Take That – Robbie Williams pracuje nad nową wersją gry sportowej FIFA 2000. Skomponowana przez niego muzyka będzie nie tylko tematem przewodnim gry, ale pojawi się także na antenie MTV oraz będzie ją można usłyszeć w radiu. Na tym jednak nie kończy się rola tego wykonawcy. Robbie Williams wystąpi także w czołówce gry.





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Baldur's Gate	Gruntz	Braveheart	Hidden & Dangerous	Knights and Merchants	Dungeon Keeper II	Resident Evil II	Need for Speed IV	Trespasser	Heroes of Might & Magic
cena	159 zł	50 zł	165 zł	169 zł	49 zł	99 zł	55 zł	155 zł	55 zł	149 zł
rodzaj	RPG	logiczna	strategiczna	strategiczna	strategiczna	strategiczna	zręcznościowa	symulator	zręcznościowa	strategiczna
ocena w naszych testach	-	-	-	-	bardzo dobra	-	-	-	dobra	-

Drogowskaz

Co to właściwie jest...

01 **pre-paid**
System kart telefonicznych przeznaczonych do telefonów komórkowych. W przeciwieństwie do kart wykorzystywanych w automatach telefonicznych karty pre-paid nie trzeba wkładać do telefonu. Wystarczy podać operatorowi sieci wydrukowany na niej niepowtarzalny szereg cyfr, by osobiste konto zostało wzbogacone o sumę, na którą opiewa karta. Od ang. – opłacony z góry.

02 **operator**
W telekomunikacji jest to nadzorca systemu (np. sieci telefonicznej) utrzymujący ją w należytym stanie i pobierający opłatę od użytkowników. W Polsce największym operatorem jest TP SA.

03 **Impuls**
Czas, w połączeniach sieci komórkowych zazwyczaj jedna minuta (ale w połączeniach lokalnych TP SA oraz Netii w godz. 8-22 naliczany co trzy minuty, w pozostałych godzinach co sześć minut), po którym następuje naliczenie taryfowej stawki za dany rodzaj połączenia.

04 **połączenie wewnątrzsieciowe**
Jest to połączenie abonenta np. TP SA z innym abonentem TP SA.

05 **GSM**
System telefonii cyfrowej popularny głównie w Europie, pracujący w paśmie 900 i 1800 MHz. W Polsce wykorzystują go sieci Era, Plus oraz Idea. Od ang. Global Systems for Mobile Communications – globalny system telefonii komórkowej.

06 **połączenie pozasieciowe**
Jest to połączenie, w którym abonent jednej sieci telefonicznej, np. TP SA, dzwoni do abonenta innej sieci, np. Ery GSM.



Dla kogo pre-paid?

Fot. FREE

Usługi przedpłacone – 01 pre-paid funkcjonują w Polsce od ponad roku. Pomimo licznych wad, cieszą się dużą popularnością – korzysta z nich co czwarty użytkownik telefonu komórkowego

Zestaw pre-paid jest drogi – kosztuje ponad 500 złotych. Już ta kwota budzi niechęć. Dla wielu osób jest to znaczne uszczuplenie budżetu, inwestycja, na którą trzeba oszczędzać przez kilka miesięcy.

Wchodząc do sklepu, spotykamy się z odwrotną sytuacją niż w wypadku telefonów z abonamentem. Praktycznie nie ma możliwości wyboru modelu aparatu. Telefony z kartami pre-paid można policzyć na palcach jednej ręki.

I jak tu się nie zirytować? Za pięćset złotych (z trudem odłożonych) dostajemy niezbyt nowoczesny aparat. W najlepszej sytuacji jest to nowy produkt, lecz jednocześnie najtańszy, a co za tym idzie najsłabszy. Z punktu widzenia 02 operatora (który jest najczęściej również sprzedawcą) polityka jest uzasadniona. Klient, kupując aparat wraz z aktywacją, podpisuje cyrograf, w którym zobowiązuje się przez określony czas (do dwóch lat) płacić abonament. Pokrywa to z nawiązką różnicę pomiędzy fabryczną (wyższą) ceną aparatu a niższą ceną, za jaką oferowany jest on w promocji.

Do zestawów pre-paid są dołączane najstarsze lub najsłabsze nowe telefony

Kolejna przykrość to ceny połączeń pre-paid. Nie każdy, kupując aparat (dajmy na to Simplusa), zdaje sobie sprawę, na jak krótko wystarcza karta za 50 złotych. Dzwoniąc w godzinach szczytu do abonenta Telekomunikacji Polskiej pogadamy niecałe... 17 minut. Po upływie tego czasu musimy iść do kiosku

i kupić nową kartę, aby uzupełnić konto. Wybierając operatora, trzeba kierować się przede wszystkim tym, na jakim obszarze telefon ma działać oraz do czego ma nam służyć. Simplus

W usłudze Simplus poczta głosowa oddzwania do nas cztery razy za darmo

i Tak Tak mają zasięg na terenie prawie całego kraju, POP ogranicza się do dużych miast (oraz najważniejszych szlaków komunikacyjnych). Z tej przyczyny pre-paid Centertela ma znacznie niższe ceny połączeń – dzwoniąc do innej sieci w godzinach szczytu za jeden 03 **impuls** zapłacimy 1,75 złotych (w usłudze Max), natomiast u pozostałych operatorów kwota ta wyniesie odpowiednio 2,95 i 3,66 złotych. Różnica, jak widać, jest znaczna. Podobnie wygląda sytuacja, gdy telefonujemy w godzinach szczytu 04 **wewnątrz sieci**. Miłą niespodzianką jest opłata za minutę połączenia w ramach sieci 05 **GSM** Plus w nocy – 30 groszy to stawka porównywalna z taryfami kablowej sieci TP SA, tu zaś mamy zapewnioną cyfrową jakość połączenia. Kiedy telefonujemy wyłącznie w nocy, najtańsza karta zapewniająca nam zachowanie numeru (za 50 złotych) pozwoli na rozmowy przez 166 minut! Na taką sielankę możemy liczyć jednak wyłącznie wtedy, gdy nasi rozmówcy również korzystają z telefonów sieci Plus GSM.

Połączenia międzynarodowe w Simplusie są zablokowane. Z jednej strony tłumaczy się to sprawami bezpieczeństwa (telefon w rękach małego dziecka), z drugiej – kosztami. Do stawki operatora (opłata jak przy 06 **połączeniu pozasieciowym**) należy doliczyć jeszcze haracz Telekomunikacji Polskiej. Razem tworzy to cenę zaporową.

Taktykę marchewki prezentują operatorzy w wypadku 07 **SMS-ów**. Żaden z nich nie udostępnia możliwości ich wysyłania – można je tylko odbierać. Na Zachodzie wysyłanie nie stanowi najmniejszego problemu i jest zupełnie oczywiste, że użytkownik może zarówno nadawać, jak i odbierać komunikaty SMS. W Polsce każda usługa jest wprowadzana w pewnym odstępie czasowym, z wielką pompą. Zapewnia to operatorom możliwość ciągłego atakowania nowościami i sprawia wrażenie stałego rozwoju sieci.

Dalej: bardzo kosztowne jest odsłuchiwanie 08 **poczty głosowej**. Minuta połączenia z własną skrzynką jest najdroższa w Simplusie – w godzinach szczytu zapłacimy bowiem aż 2,14 złotych, natomiast w nocy za to samo połączenie zapłacimy zaledwie 30 groszy. Jednak w ofercie tej sieci znajduje się opcja umożliwiająca darmowe odsłuchanie poczty. Gdy otrzymamy informację na pocztę głosową, w ciągu 60 minut sieć oddzwania do nas cztery razy. Jeżeli w tym czasie nie odbierzemy informacji, za późniejsze odsłuchanie będziemy musieli zapłacić.

Najlepiej więc w wypadku Simplusa uważnie nasłuchiwać, czy przypadkiem nie oddzwania do nas poczta – we własnym zakresie robi to za darmo.

Osoby, które mają zwyczaj wstawania po hejnale, nie powinny decydować się na usługę HIT (POP). Godziny szczytu w tym pre-paidzie zaczynają się dopiero o 13 i trwają aż do 22, po tej godzinie dzwonić już nie wypada. Jeżeli jesteśmy zwolennikami mało zróżnicowanych opłat za połączenia, można w tej sytuacji wybrać usługę MAX (POP). Nie ma w niej podziału na godziny szczytu i czas poza godzinami szczytu. Ceny po-

Gdy już wydzwonisz wartość karty, możesz jeszcze odbierać telefony

łączeń są zawsze umiarkowane, warto się zastanowić, czy nie będzie to dla nas najbardziej opłacalne – w godzinach szczytu za połączenie z inną siecią zapłacimy zaledwie złotówkę. W Simplusie i w Tak Taku godziny szczytu układają się podobnie – w tej pierwszej usłudze trwają od 7 do 19, natomiast w drugiej kończą się o godzinę wcześniej.

Ważnym kryterium branym pod rozwagę przy zakupie telefonu na karty pre-paid jest informacja, po jakim czasie karta traci ważność, uniemożliwiając realizację połączeń wychodzących. W takiej sytuacji użytkownik mo-

Sprawdź, czy często dzwonisz w godzinach szczytu

że jedynie odbierać telefony od innych osób (telefon z wyczerpaną kartą działa przez jakiś czas w jedną stronę, całkowicie za darmo). Konto w Tak Taku trzeba uzupełniać raz na pół roku kartą za 99 złotych. Połączeń wychodzących możemy dokonywać u tego operatora przez sześć miesięcy lub do momentu wyczerpania limitu. Jeżeli na przykład wykorzystamy wszystkie jednostki w ciągu dziewięćdziesięciu dni, to jeszcze przez następne trzy miesiące będzie można dzwonić do nas. Po pół roku jednak musimy bezwzględnie zasilić konto. W Simplusie trzeba wyłożyć 50 złotych raz na trzy miesiące. W tym wypadku, kiedy wyczerpiemy konto po dwóch miesiącach, pozostanie nam jeszcze miesiąc przyjmowania rozmów i dodatkowych trzydzieści dni w prezencie od operatora. W systemie POP karta za 50 złotych traci ważność po dziewięćdziesięciu dniach lub po wyczerpaniu jednostek. Jednak jeszcze przez dziewięć miesięcy możemy podawać znajomym ten sam numer telefonu. Dodzwonią się bez problemu.

Ciekawą politykę prezentuje Era GSM. Kupując kartę o wartości 99 złotych, uzupełniamy konto tylko o 81,15 złotych. Dlaczego? Wyjaśnienie jest proste. Różnica między tymi liczbami wynosi 22 procent – czyli dokładnie tyle, ile podatek VAT. Operator od razu odlicza tę kwotę i podczas realizacji połączenia wychodzącego, z naszego konta znika kwota netto – bez podatku VAT. Nie ma to jednak wpływu na liczbę połączeń, które możemy zrealizować.

Decydując się na zakup telefonu na kartę pre-paid, warto rozważyć, czy nie bardziej opłaca się wybrać najtańszy abonament u jednego z operatorów. Jest to

Pre-paid czy abonament? Warto porównać

korzystne w sieciach Plus GSM i Era GSM. Za Simplusa zapłacimy 200 złotych rocznie, zaś za abonament Relaks około 360 złotych. Różnica pomiędzy abonamentem a pre-paidem w Erze wynosi mniej niż 100 złotych. Tak Tak kosztuje 198 złotych rocznie, natomiast abonament Halo około 290 złotych. Podpisanie umowy i uiszczanie opłat co miesiąc umożliwia wybór aparatu i zapewnia niższe koszty połączeń. ■

Co to właściwie jest...

07 SMS
Krótka wiadomość tekstowa, którą można wysłać innemu użytkownikowi sieci komórkowej. Maksymalna wielkość SMS-a to 160 znaków; można go wysłać bezpośrednio z telefonu komórkowego lub też za pomocą specjalnej bramki internetowej. Zaletą SMS-ów jest głównie ich niski koszt (wysłanie SMS-a jest tańsze niż jedna minuta rozmowy), jednak wpisywanie wiadomości za pomocą klawiatury telefonu jest bardzo uciążliwe. Od ang. Short Message Service.

08 poczta głosowa
Odpowiednik automatycznej sekretarki udostępniany jako usługa przez operatorów sieci komórkowych. Kiedy nie odbierzemy telefonu lub gdy jest on wyłączony albo właśnie prowadzimy rozmowę, osoba, która do nas dzwoni, ma szansę pozostawienia dla nas informacji w skrzynce głosowej. Informacje z poczty głosowej można odsłuchiwać zarówno z telefonu komórkowego, jak i stacjonarnego po wybraniu odpowiedniego numeru i podaniu kodu dostępu.

Koszty telefonowania na kartę pre-paid i abonament

Operator	Plus GSM		Era GSM		Centertel		
Numer informacyjny	0800 601601		0800 602900		0800 123456		
Nazwa usługi	Simplus	Relaks	Tak Tak[1]	Halo	POP MAX[2]	POP HIT	Idea 50
Abonament	Brak	30,50 zł	Brak	24,28 zł	Brak	60 zł	
Połączenie wewnątrzsieciowe w godzinach szczytu	1,75 zł	2,01 zł	1,74 zł	2,12 zł	1,00 zł	1,25 zł	0,75 zł
Połączenie wewnątrzsieciowe poza godzinami szczytu	1,25 zł	0,79 zł	0,94 zł	0,90 zł	1,00 zł	0,75 zł	0,75 zł
Połączenie wewnątrzsieciowe w nocy[3]	0,30 zł	0,30 zł					
Połączenie pozasieciowe w godzinach szczytu	2,95 zł	2,75 zł	3 zł	2,92 zł	1,75 zł	2,40 zł	1,50 zł
Połączenie pozasieciowe poza godzinami szczytu	1,75 zł	1,04 zł	1,80 zł	1,09 zł	1,75 zł	1,10 zł	1,50 zł
Połączenie pozasieciowe w nocy[3]			1,20 zł				
Połączenie międzynarodowe	Zablokowane[4]		Połączenie pozasieciowe + opłata Telekomunikacji Polskiej SA				
Połączenie z działem/biurem obsługi klienta	0,95 zł[5]	Bezpłatne	2,44 zł[5]	Bezpłatne	1 zł[5]	1,25/0,75[5] zł	Bezpłatne
Krótkie wiadomości tekstowe (SMS)	Tylko odbiór	0,73 zł	Tylko odbiór	0,61 zł	Tylko odbiór	0,30 zł	
Poczta głosowa (szczyt/poza szczytem/noc[3])	2,14/1,53/0,30 zł[6]	2,01/0,79/0,30 zł	1,15 zł	0,29 zł	1 zł	1,25/0,75 zł	Bezpłatna
Jak często musimy kupować kartę (aby móc wykonywać połączenia wychodzące)	Co trzy miesiące (karta 50 zł)		Co 185 dni (karta 99 zł)		Co trzy miesiące (karta 50 zł) lub co pięć miesięcy (karta 100 zł)		

[1] W Usłudze Tak Tak podane są ceny netto, jakie naliczane są za połączenia. Wartość karty jest od razu pomniejszana o 22 procent – podatek VAT. [2] W taryfie Max (POP) nie ma podziału na godziny szczytu i czas poza godzinami szczytu. [3] Noc, jako wydzielona strefa czasowa występuje tylko w sieci Plus GSM oraz w Tak Taku przy połączeniach pozasieciowych. [4] W Simplusie połączenia międzynarodowe są zablokowane. [5] Cena za połączenie, niezależnie od czasu jego trwania.[6] Poczta głosowa w Plus GSM oddzwania do abonenta bezpłatnie (cztery razy w ciągu godziny).

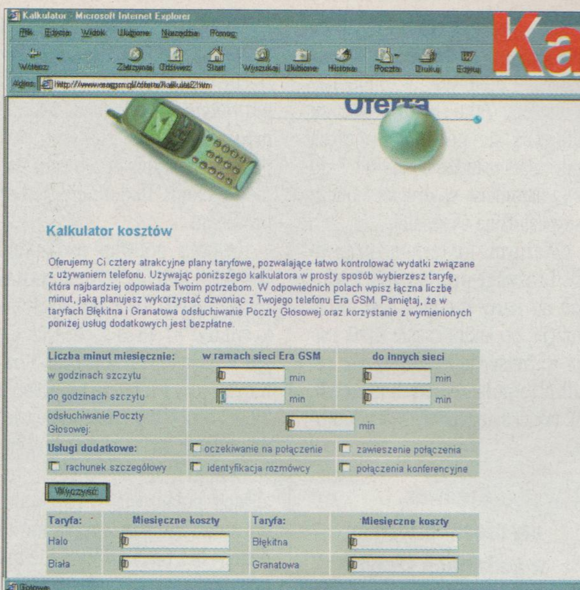
Co to właściwie jest...

01 palmtop
Miniaturowy notatnik elektroniczny zwany często organizerem. Palmtopy nie mają napędu dyskietek ani napędu CD-ROM, są za to lekkie i bez problemu mieszczą się w kieszeni. Mają na stałe wbudowane w pamięć podstawowe oprogramowanie: edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, bazę danych oraz programy do zarządzania terminami: alarm, podział stref czasowych, programy do rozpoznawania pisma odręcznego i mowy. Popularnym systemem operacyjnym do palmtopów jest Windows CE. Wiele z nich ma również wbudowane modemy i porty komunikacyjne, wygodne klawiatury i podświetlane kolorowe wyświetlacze. Nazwa palmtop to złożenie dwóch angielskich wyrazów palm – dłoń i top – wierzch.

02 ISDN
Z ang. Integrated Services Digital Network, sieć cyfrowa z integracją usług. W przeciwieństwie do tradycyjnej sieci analogowej została stworzona nie tylko do przekazywania mowy, lecz także danych w postaci cyfrowej. Nie występują w niej typowe dla tradycyjnego przekazu zakłócenia, jak szumy lub trzaski, a transmisja jest szybsza.

03 USB
USB (od ang. Universal Serial Bus). Jest to nowy standard połączenia między komputerem a urządzeniami zewnętrznymi (skanerami, drukarkami, monitorami, myszkami itp.). Urządzenia USB nie potrzebują oddzielnego zasilacza, a ich instalacja jest dziecinnie wręcz prosta. Dzięki łączom USB eliminuje się plątaninę kabli na biurku, ponieważ każde nowe urządzenie podłącza się szeregowo do poprzedniego.

Kalkulator kosztów



Kalkulator ułatwia wybranie najodpowiedniejszej dla nas taryfy z oferty Ery GSM

Kupując telefon w sieci Era GSM, można skorzystać z kalkulatora kosztów. Pozwala on na wybranie właściwego planu taryfowego, biorąc pod uwagę zakładaną liczbę rozmów. Wystarczy wprowadzić dane, a komputer policzy, ile miesięcznie będzie nas kosztował telefon. Wśród informacji należy podać zakładaną liczbę rozmów do sieci oraz poza sieć Era GSM z uwzględnieniem tego, czy dzwonimy w godzinach szczytu, czy poza szczytem. W sytuacji, gdy nie wiemy, kiedy się zaczynają, a kiedy kończą wspomniane godziny, pod tabelką obliczeniową znajdziemy szczegółowy rozkład. Jeżeli decydujemy się na abonament Halo lub Biały, musimy również zakreślić pozycje dotyczące korzystania z usług dodatkowych, jak zawieszenie połączenia, oczekiwanie na połączenie czy też identyfikacja rozmówcy. W taryfach Błękitnej i Granatowej usługi te (wraz z odsłuchiwaniem poczty głosowej) są bezpłatne. Aby nie wyrobić sobie zbyt optymistycznego wyobrażenia o kosztach, nie należy też zapomnieć o doliczeniu do otrzymanych cen 22 procent – czyli podatku VAT.

Informacje:
Era GSM
bezpłatna infolinia 0 800 602900
http://www.eragsm.pl

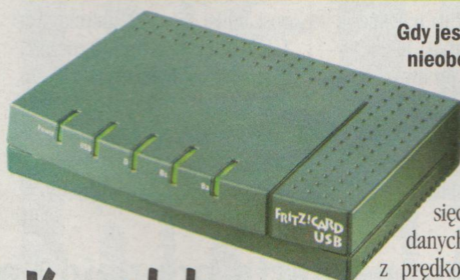
Na plecach Star Taca

Czy można unowocześnić stary telefon komórkowy? Okazuje się, że tak. Firma Motorola skonstruowała specjalną nakładkę – organizer, który montuje się na tylnej części telefonu Star Tac. To tyci komputerek popularny do popularnych 01 palmtopów. Podobnie jak w nich, wszystkie funkcje wybiera się za pomocą ekranu dotykowego. Maluch zapamięta nasz kalendarz spotkań, dane osobowe wraz z kontaktami, jak również istotne rzeczy, o których nie wypada zapominać. Gdy wyjedziemy za granicę, przyda nam się zegar ze wszystkimi światowymi strefami czasu. Dane do komputerka wprowadza się ręcznie (co jest mozolnym zajęciem) lub łącząc go z komputerem biurkowym (kabel znajduje się w zestawie). Organizer ma własne źródło zasilania (dwie baterie) i nie obciąża tym samym akumulatora telefonu. Jak na razie jest dostępny tylko w Stanach Zjednoczonych. Niestety, cena, jakiej żąda producent, zapewne spowoduje problemy z wprowadzeniem tego urządzenia na Polski rynek – w przeliczeniu to prawie 1200 złotych.


Po nałożeniu organizera na Star Taca, telefon zacznie przypominać mydelniczkę

Informacje:
Motorola
tel. (022) 6060450
www.mot.com

Kompleksowe rozwiązanie



Gdy jesteśmy zajęci lub nieobecni, połączenia za nas odbierze automatyczna sekretarka w modemie

Za pierwsze urządzenia obsługujące sieć 02 ISDN trzeba było zapłacić parę tysięcy złotych. Na szczęście technologia ta staje się coraz bardziej dostępna – również dla użytkowników indywidualnych. Najnowszy modem Fritz!Card USB kosztuje poniżej 800 złotych, czyli tyle ile droższe modele modemów tradycyjnych. Różnica w cenie jest niewielka, natomiast możliwości są nieporównywalne (do kosztów należy też doliczyć opłatę instalacyjną ok. 1000 złotych za instalację oraz 50 złotych abonamentu miesięcznego). Transfer danych odbywa się z prędkością 128 kbit/s, a ponieważ jest to połączenie cyfrowe, nie występują typowe dla łącz tradycyjnych zakłócenia. Fritz może zamienić nasz komputer w urządzenie faksujące. Modem umożliwia również przyjmowanie telefonów przez komputer, a podobnie jak w komórkach różnym numerom (a nawet porom dnia) można przypisać inny tekst zapowiadający połączenie.

Aby wszystko mogło sprawnie działać, Fritz jest podłączany do komputera poprzez szybkie złącze 03 USB.

Informacje:
Asterix
tel.: (042) 6305145
cena: 768,60 złotych

Dwa pasma górą

Na pierwszego marca przyszłego roku zapowiedziano start sieci dwusystemowych w Polsce. Oznacza to, że telefony pracujące wyłącznie w jednym paśmie (np. tylko 900 MHz) będą mniej przydatne. Drugie pasmo ma zapewnić większą przepustowość sieci w obszarach o dużej liczbie użytkowników. Najnowsza Motorola M3688 pracuje w obu potrzebnych częstotliwościach. Poza tym jej ogromną zaletą jest niska cena – w promocji aparat będzie kosztował tylko 116 złotych. Uwzględniając fakt, że kupujący nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów związanych z aktywacją, jest to cena rzeczywiście atrakcyjna. Do wyboru mamy trzy kolory obudowy: zielony, niebieski oraz grafitowoczarny. W telefonie zastosowano wyświetlacz graficzny, dzięki czemu wzrosła tzw. rozdzielczość (widać lepiej), a na ekranie pojawiają się ikony ilustrujące odpowiednie funkcje. Dla osób, które już dawniej korzystały z komórek Motoroli, może być istotne, że M3688 współpracuje z większością akcesoriów tej firmy.



Informacje:
PTK Centertel
Bezpłatna infolinia 0 800123456
cena: 115,90 zł

Klapka na klawisze sprawia, że telefon wygląda zgrabniej



Użytkownicy aparatu firmy Kodak mogą liczyć na dobrej jakości urządzenie, lecz za słoną cenę

Zdjęcia na cyfrowo

W numerze 12/99 Komputer ŚWIATA zamieściliśmy wyniki testu dziesięciu aparatów cyfrowych. Jak się okazało, z naszą publikacją wybiegliśmy nieco przed orkiestrę – oferowane obecnie na polskim rynku aparaty różnią się nieco wyposażeniem od niektórych testowanych przez nas urządzeń. Do tabeli wkradło się również kilka nieścisłości

Minolta Dimage EX Zoom 1500 jest obecnie sprzedawana w innym zestawie niż model, który testowaliśmy przed paroma miesiącami, a ponieważ testy musimy przygotowywać z dużym wyprzedzeniem, posłużyliśmy się aparatem z rynku niemieckiego (w tym czasie Minolta Dimage EX Zoom 1500 nie była jeszcze dostępna w Polsce). Różnice dotyczą przede wszystkim pojemności karty pamięci (wynosi ona 8 MB, a nie 4 MB, lecz w komplecie znajduje się tylko jedna sztuka, a nie dwie, jak początkowo podaliśmy). Zamiast baterii otrzymamy aparat z akumulatorami, które co prawda pozwalają na zrobienie mniejszej liczby zdjęć, jednak koszty ich eksploatacji są dużo niższe. W naszym teście nie podaliśmy, że aparat Kodaka – model DC 260 oferuje samowyzwalacz i gniazdo do dodatkowej lampy błyskowej. W tabelce obok prezentujemy zweryfikowane wyniki testów.

Jak widać, Kodak nie zmienił swojej pozycji w teście, pozostając na drugim miejscu. Nadal nie zagraża zwycięzcy, Olympusowi C-1400XL. Minolta awansowała o jedno miejsce, lokując się na siódmej pozycji. Zmiany te spowodowały przetasowania wśród niektórych aparatów i tak: Agfa ePhoto 1680, JVC GC-S5 zajęły odpowiednio szóstą i ósmą pozycję. Pozostałe miejsca testowanych aparatów pozostały bez zmian.

Za nieścisłości przepraszamy Czytelników oraz dystrybutorów wymienionych aparatów cyfrowych.



Minolta Dimage EX Zoom 1500 jest przeciętnym, lecz dość drogim aparatem

Szczegółowe wyniki testu		2. miejsce		7. miejsce	
Producent **Model** **Dostawca** **Telefon kontaktowy**	**Waga**	**Kodak** **DC 260** **Scala** **(012) 6532263**	**Ocena**	**Minolta** **Dimage EX Zoom 1500** **Minolta Polska** **(022) 6367161**	**Ocena**
Serwis	**5%**		**3,40**		**4,20**
Okres gwarancji	2%	12 miesięcy	3	12 miesięcy	3
Rodzaj gwarancji	1%	Naprawa u sprzedawcy	3	Naprawa lub wymiana u producenta	5
Pomoc techniczna	1%	(012) 6554564	4	(022) 8311480	4
Adres strony WWW	1%	www.kodak.com	4	www.minolta.pl	6
Jakość obrazu	**51%**		**3,35**		**2,84**
Zdjęcia przy świetle dziennym/sztucznym (ocena wzrokowa)	11%	dobra jasność, mało detali, zbyt niebieskie/za jasne, zbyt żółte	3	nieco ciemne, mało detali, nieco za fioletowe/za ciemne, zbyt zielone	3
Odwzorowanie szczegółów (ostrość i rozdzielczość obrazu, zmierzone)	9%	słabe (44%)	3	bardzo słabe (38,5%)	2
Zakłócenia obrazu (odstęp jasność/szum i odstęp kolor/szum, zmierzone)	9%	duże (31,3 dB)/duże (31,4 dB)	3	bardzo duże (26,8 dB)/ bardzo duże (28,1 dB)	2
Wierność kolorów (odwzorowanie barw i skali szarości, zmierzona)	9%	przeciętna (59%)	4	przeciętna (53%)	4
Zniekształcenia geometrii (odchylenie linii prostych na krawędziach obrazu, zmierzone)	3%	przeciętne (43%)	4	bardzo duże (83%)	2
Automatyczne ustawianie ostrości przy świetle dziennym/ przy słabym świetle (sprawdzone)	2%	nieco wolne/nieco wolne	4	szybkie/szybkie	5
Minimalna ilość światła potrzebna do zrobienia poprawnego zdjęcia bez użycia dodatkowej lampy (zmierzona)	4%	przeciętna (52 luksy)	4	przeciętna (51 luksów)	4
Naświetlanie lampą błyskową (spadek poziomu jasności w narożnikach, zmierzone)/zasięg lampy (zmierzony)	4%	przeciętne (22%)/mały (0,6 m)	3	bardzo nierównomierne (72%)/ mały (0,6 m)	2
Obsługa	**33%**		**4,64**		**4,24**
Maks. ogniskowa (odpowiednik aparatu małoobrazkowego, zmierzona)	1%	bardzo mała (96 mm)	2	bardzo mała (105 mm)	2
Minimalna ogniskowa (odpowiednik aparatu małoobrazkowego, zmierzona)	1%	przeciętna (34 mm)	4	przeciętna (35 mm)	4
Obsługa przycisków/zmiana ogniskowej (zoom, sprawdzona)	4%	przeciętna/prosta	4	skomplikowana/przeciętna	3
Instrukcji obsługi (sprawdzona)	4%	polska	6	polska	6
Wyświetlacz: odwzorowanie szczegółów/ kolory/ wielkość/ refleksy świetlne/ jasność (zmierzone)	3%	wysokie (61%)/przeciętne zniekształcenia kolorów/ mały (5,1 cm)/ mało refleksów/ przeciętna (105 cd/m²)	4	przeciętne (55%)/ przeciętne zniekształcenia kolorów/ bardzo mały (4,6 cm)/ mało refleksów/ niska (92 cd/m²)	3
Wizjer optyczny (sprawdzony)	2%	jest	6	jest	6
Informacje na wyświetlaczu LCD: liczba zdjęć do zrobienia/rozdzielczość obrazu/ włączenie lampy błyskowej/stan naładowania akumulatorów (sprawdzone)	1%	tak/tak/tak/tak	6	tak/nie/tak/tak	5
Zgodność kadru wizjera z otrzymywanym zdjęciem (sprawdzona)	1%	bardzo wysoka (99%)	6	bardzo wysoka (99%)	6
Możliwość ręcznego ustawiania ostrości/przesłony/poziomu bieli (sprawdzona)	2%	tak/nie/tak	4	tak/nie/tak	4
Funkcja fotografowania pod światło (doświetlanie, sprawdzona)	1%	brak	1	brak	1
Automatyczne/ręczne włączanie lampy błyskowej (sprawdzone)	1%	tak/tak	6	tak/tak	6
Redukcja efektu czerwonych oczu (sprawdzona)	1%	tak	6	tak	6
Możliwość przeglądania wykonanych zdjęć (sprawdzona)	1%	tak	6	tak	6
Wkładanie modułu pamięci (sprawdzone)	1%	łatwe	5	średnio łatwe	4
Samowyzwalacz (sprawdzony)	1%	jest	6	jest	6
Najmniejsza odległość od fotografowanego motywu (funkcja makro, sprawdzona)	1%	mała (90 mm)	5	przeciętna (100 mm)	4
Ostrzeżenie o zbyt małej odległości od fotografowanego motywu (sprawdzone)	1%	tak	6	tak	6
Pamięć ostrości (sprawdzona)	1%	jest	6	jest	6
Minimalny czas między kolejnymi zdjęciami przy maksymalnej jakości obrazu, bez lampy (sprawdzony)	1%	bardzo długi (12 sekund)	2	bardzo długi (6 sekund)	2
Czas transmisji zdjęć do komputera przy maksymalnej ich jakości (zmierzony)	2%	bardzo krótki (9 sekund)	6	bardzo długi (1 minuta 9 sek.)	2
Możliwość ustawienia ruchomego wyświetlacza w pozycji do autoportretu (sprawdzona)	1%	nie	1	nie	1
Możliwość zdalnego sterowania migawką z komputera (sprawdzona)	1%	nie	1	tak	6
Ochrona środowiska i zdrowia	**1%**		**2,00**		**4,00**
Typ akumulatora (szkodliwość dla środowiska)	1%	baterie R6, brak dołączonych akumulatorów	2	NiMH (niklowo-wodorkowy)	4
Inne	**10%**		**3,60**		**3,50**
Wymiary (zmierzone)	1%	małe (ok. 120x105x63 mm)	5	małe (ok. 130x69x57 mm)	5
Waga z akumulatorami lub bateriami oraz modułem pamięci (zmierzona)	1%	bardzo duża (538 g)	2	duża (418 g)	3
Maksymalna rozdzielczość (sprawdzona)		1536 x 1024		1344 x 1008	
Dołączony moduł pamięci/ pojemność pamięci (sprawdzona)		karta CompactFlash/ 8 megabajtów		karta CompactFlash/ 8 megabajtów	
Średnie koszty kompletu baterii (sprawdzone)	1%	niskie (8 zł)	5	żadne, dołączono akumulator	6
Liczba zdjęć wykonanych z jednym kompletem akumulatorów lub baterii (sprawdzona)	2%	mała (ok. 169)	3	mała (ok. 170)	3
Maksymalna liczba zdjęć mieszcząca się w dołączonym module pamięci (w najwyższej/najniższej jakości, sprawdzona)	2%	mało (8)/ mało (66)	3	bardzo mało (4)/ mało (78)	2
Stopień powiększenia (zoom, dane producenta)		3x, optyczny		3x, optyczny	
Zacisk do instalacji dodatkowej lampy błyskowej (sprawdzony)	1%	nie	1	nie	1
Metoda przenoszenia danych do komputera (sprawdzona)	1%	port szeregowy, USB, podczerwień	5	port szeregowy	4
Gniazdo do przyłączenia telewizora (sprawdzone)	1%	jack 3,5 mm	6	jack 2,5 mm	6
Dołączone oprogramowanie do przesyłania/obróbki zdjęć (sprawdzone)		driver TWAIN, Kodak Picture Easy		FlashPoint Diga 1.0.1, Adobe Photoshop 4.0LE	
Ocena pośrednia	**100%**		**3,53**		**3,20**
Punkty dodatnie/ujemne		Wyświetlacz bezużyteczny jako wizjer Gniazdo synchronizacji do dodatkowej lampy błyskowej	-0,1 +0,1	Złącze IrDA	+0,1
Całkowita ocena jakości			**3,53**		**3,30**
Jakość		**dobra**		**dostateczna**	
Cena/Jakość		**mierna**		**niedostateczna**	
Cena		**6250 zł**		**5990 zł**	
Cena/Jakość – sposób wyliczenia		6250/3,53 = 1770,54		5990/3,30 = 1815,15	



Osoby uczące się języka mogą nagrać film z podpisami

Nagrywanie tekstu

Magnetowidy to urządzenia rozwijające się niezmiernie powoli. Dzieje się tak dlatego, że zapis obrazu i dźwięku na taśmie powoli ustępuje miejsca zapisowi na płycie DVD. Za zmianą technologii przemawia cyfrowa jakość i idąca za tym większa frajda z oglądania. Wydawałoby się więc, że na rynku magnetowidów nie pojawi się już nic nowego, a tu miła niespodzianka. Innowacyjnym rozwiązaniem pochwalił się Panasonic. Jego najnowszy magnetowid – HD687 – może nagrywać nie tylko sygnał audio-wideo, lecz również sygnał telegazety. Dzięki temu osoby niesłyszące, jak również uczące się języków obcych będą mogły wraz z nagrywanym programem nagrać podpisy, które są zazwyczaj emitowane przez stację telewizyjną. Dodatkowo aby mieć komplet informacji o danym programie, do każdego z nich możemy dołączyć opis, umieszczany na stronach telegazety. Funkcja ta stanowi uzupełnienie biblioteki nagrań znanej już z poprzednich modeli Panasonica. Pozwala ona na zapisanie w pamięci magnetowidu danych o 200 kasetach (tytuł, reżyser, aktorzy, czas emisji). Gdy urządzenie wykryje, że w naszej kolekcji już znajduje się taki film, wyświetli odpowiedni komunikat na ekranie. Tak pomyślana baza informacji pozwala również na nagrywanie zdjęć z aparatu cyfrowego wraz z opisami.

Informacje:
Panasonic
tel.: (022) 6306101
cena: około 2000 złotych

CENA JAKOŚCI

Najprostszy odtwarzacz płyt DVD można już kupić za około 2000 złotych. Pomimo że nie jest to mała kwota, kupujemy za nią urządzenie wyposażone dość ubogo, które w zasadzie może tylko odtwarzać krążki. Za najlepsze modele trzeba zapłacić ponad dwa razy tyle. DVP-S7700 to flagowy odtwarzacz płyt DVD firmy Sony. Ma on możliwość odtwarzania płyt DVD wideo, CD audio oraz DVD audio. Aby zapewnić maksymalną jakość dźwięku, rozbudowano go o dekoder dźwięku Dolby Digital oraz DTS. Systemy te obsługują po sześć kolumn głośnikowych, co zapewnia wrażenia jak w dobrym kinie. Specjalnie zaprojektowana obudowa redukuje wszelkie drgania i zakłócenia pochodzące z zewnątrz. Również jej wygląd odbiega od popularnych modeli spotykanych na rynku. Przedni panel zgodnie z obowiązującymi trendami jest wykonany z aluminium. Obsługa odbywa się za pomocą pilota z charakterystycznym dla produktów Sony dużym pokrętłem na środku. Takie rozwiązanie umożliwia szybkie wybieranie funkcji, a osobom, które lubią trzymać rękę na pulsie, pozwala na stałą kontrolę urządzenia.

Informacje:
Centrum Sony
tel.: (022) 6538333
cena: 4999 złotych



Specjalna obudowa odtwarzacza DVD pozwoli zminimalizować zakłócenia

Elektroniczny biurokrata

Praca w biurze wymaga tworzenia setek dokumentów: listów, faktur, podań i zawiadomień. W tej sytuacji najlepiej wspomóc się w pracy nowoczesną techniką – komputerem

Komputer do biura nie musi być hitem tego sezonu. Bardzo dużej szybkości procesora i tak nie wykorzystamy w trakcie codziennej pracy z dokumentami. Wystarczy procesor Celeron 366 MHz. Jego moc obliczeniowa zapewni komfortową pracę, a nie nadszarpnie budżetu firmy. Nieco oszczędniejszym wyborem jest zakup procesora AMD, np. modelu K6-2 350 MHz.

Karta graficzna z 4 MB pamięci obrazu jest dla biurowego pomocnika rozwiązaniem idealnym, ale gdy na firmowym komputerze często prowadzimy multimedialne prezentacje, lepiej zainwestować w kartę graficzną mającą co najmniej 8 MB pamięci obrazu.

Do pracy z tekstami wystarczy monitor 15-calowy, jeżeli jednak często pracujemy ze złożonymi arkuszami kalkulacyjnymi szybko docenimy zalety większego 17-calowego monitora.

W komputerze biurowym niezbędny do pracy jest system operacyjny, np. Windows 98 i pakiet programów biurowych. Podczas codziennej pracy stworzymy również wiele nowych dokumentów. Wszystkie te dane musi pomieścić dysk twardy. Aby zapewnić długą żywotność naszego komputera, bez konieczności dokupienia nowego dysku twardego, proponujemy model o pojemności 8 GB.

Stworzony na komputerze dokument trzeba wydrukować. W biurze najlepiej sprawdzi się laserowa drukarka czarno-biała. Cena tego urządzenia jest dość wysoka, ale drukarki laserowe mają zdecydowanie najniższe koszty eksploatacji i wydruku jednej strony dokumentu.

Koniecznym elementem komputera jest dziś napęd CD-ROM. Warto też pomyśleć o modemie i skanerze. Modem pozwoli na korzystanie z zasobów internetu, a także wysyłanie i odbieranie faksów oraz poczty elektronicznej. Dzięki skanerowi i technice optycznego rozpoznawania znaków (OCR) przepisywanie dokumentów do komputera nie będzie już zajęciem mozolnym i czasochłonnym.



Co to właściwie jest...

01 płyta główna
To podłoże, na którym znajdują się układy elektroniczne komputera, takie jak procesor, pamięci czy karty rozszerzające. Od nowoczesności płyty głównej zależy, czy będziemy mogli w przyszłości udoskonalać swój komputer.

02 procesor
Układ scalony, którego działanie polega na wykonywaniu ciągów poleceń, zwanych programami. W nazwie procesora, np. AMD K6-2 3D 350 MHz, AMD to nazwa producenta, K6-2 3D to model, zaś 350 MHz to rytm pracy.

03 pamięć operacyjna, RAM
Układy elektroniczne, w których przechowywane są dane i programy podczas pracy komputera. Zawartość pamięci operacyjnej ginie po wyłączeniu zasilania.

04 dysk twardy
Pamięć trwała. Zapisane na nim dane i programy zachowują się również po wyłączeniu komputera. W komputerach dyski twarde oznaczane są literą C i następnymi.

05 napęd CD-ROM
Urządzenie montowane w komputerze, które umożliwia odczytywanie krążków CD-ROM i odtwarzanie płyt kompaktowych.

06 karta
Urządzenie w postaci płytki wsuwanej w gniazdo w płycie głównej. Karty wykonują specjalistyczne prace, np. karta graficzna wyświetla obraz na monitorze, a karta muzyczna nagrywa i odtwarza dźwięki.

07 AGP
Od ang. Advanced Graphics Port – rozszerzony port graficzny. Nowy typ złącza skonstruowanego specjalnie na potrzeby kart graficznych.

Komputer do biura

01 **Płyta główna** ATX, Slot1, z układem sterującym BX	350 zł
02 **Procesor** Intel Celeron 366 MHz	350 zł
03 **Pamięć RAM** 64 MB SDRAM (100 MHz)	290 zł
04 **Dysk twardy** 8 GB UltraDMA/33	600 zł
05 **Napęd CD-ROM** 32x	170 zł
06 **Karta** graficzna 07 **AGP**, 2x, 4 MB pamięci obrazu	130 zł
Klawiatura	40 zł
Mysz	40 zł
Napęd dyskietek 1,44 MB	60 zł
Obudowa ATX Midi Tower	200 zł
Monitor 17-calowy	1000 zł
Drukarka laserowa czarno-biała	1200 zł
Skaner płaski, kolorowy, 600x300 dpi	240 zł
Karta faks-modem 56 kb/s	100 zł
System operacyjny Windows 98 OEM	400 zł
Razem:	**5170 zł**

Kupując wszystkie części u jednego dostawcy, możemy negocjować do 10 procent rabatu. Kupując gotowy już komputer z gwarancją, dopłacimy 10 procent, ale możemy dokupić tańszą OEM-ową wersję Windows 98, oferowaną tylko z nowymi zestawami.

Za dwa tygodnie: komputer do domu

Warto wiedzieć
Ubranie na miarę

Rzadko zwracamy uwagę na obudowę komputera. Choć może niektórzy wybierają tę, która ładniej wygląda. Jest to jednak bardzo ważny element komputera. Mała obudowa (np. Mini Tower) pozwala łatwiej ustawić komputer na biurku, ale jednocześnie mamy mniej miejsca na montaż dodatkowych urządzeń, np. nagrywarki CD-RW czy napędu DVD. Większa obudowa (np. Midi lub Big Tower) to automatycznie więcej miejsca na dodatkowe elementy, ale też lepsze chłodzenie już zamontowanych podzespołów komputera, które nie są stłoczone na małej powierzchni. Ma to szczególnie znaczenie, gdy długo pracujemy w upalne dni. Wtedy w źle chłodzonym komputerze może się np. niespodziewanie zawiesić system operacyjny. Ważnym elementem obudowy jest także zasilacz. Zwykle ma on 200 watów mocy, ale warto wybrać obudowę z silniejszym zasilaczem, np. 230 lub 250 watów. Taka rezerwa zapewni komfort pracy bogato wyposażonych komputerów.

Duża czy mała? Którą wybrać?

Nasz partner przy opracowywaniu zestawień



Czytelnicy piszą...

Poczta z niespodzianką

Od trzech miesięcy jestem waszym czytelnikiem i zamierzam nim zostać na stałe. Nareszcie wszystkie informacje zawarte w piśmie są dla mnie w stu procentach zrozumiałe. Mój problem polega na tym, że od pewnego czasu ja i kilku moich znajomych otrzymujemy pocztą wiadomości z załącznikiem – programem, który zmienia nazwę pliku *win.com* na *all.win* i powoduje jeszcze inne drobne, ale bardzo uciążliwe błędy. Wiadomości zawsze mają w temacie Tani internet. Wydaje mi się, że mniej doświadczony użytkownik może sobie nie poradzić ze skutkami tego programu. Dlatego postanowiłem ostrzec wszystkich na łamach waszego pisma przed takimi wiadomościami.

Władysław Sawicki



Kontynuacja OK

Nareszcie... Dzisiaj (tj. 11 sierpnia), jeszcze przed zaćmieniem Słońca, ruszyłem do kiosku po nowy numer Komputer ŚWIATA. Jakież było moje zadowolenie, gdy zacząłem przeglądać kolejne kartki. Najbardziej jednak ucieszyła mnie notka o tym, co będzie w kolejnym numerze w dziale Online. Wreszcie ruszyliście z kopyta! To najlepsza odpowiedź, jaką mogliście dać na prośby tylu czytelników (w tym również moje) o kontynuowanie wcześniej zaczętego tematu.

Marcin Dutkowski

Chwalę i ganię

Chciałbym was pochwalić za to, w jaki sposób prowadzicie pismo. Jednak mam do was zastrzeżenia i pytania. Po pierwsze w dziale Przewodnik po rynku opisując całe zestawy komputerowe, nie piszecie, czy jest to cały zestaw z monitorem czy bez. Z tego co pamiętam kiedyś pisaliście czy jest z czternastką czy z piętnastką.

Po drugie w nr 16/99 opisując grę Heretic II napisaliście, że do uruchomienia tej gry potrzebny jest komputer z procesorem P233, a w szczegółowym teście napisaliście, że płynność grafiki przy procesorze P200 MMX jest bardzo dobra.

Marcin

Wkurzony na Shogo

Chciałbym wrócić do testów gier z numeru 10/99. Dokładniej strzelanin 3D. Poszedłem za waszym głosem i kupiłem sobie Shogo. Były to w błoto wyrzucone pieniądze. Gra znudziła mi się po dwóch przejściach i leży sobie na półce. Chciałbym przytoczyć niedociągnięcia: zostałem zastrzelony przez Kirę(!!!) podczas rozmowy z nią



i w następnym poziomie byłem...duchem!!! Innym razem miałem za cel wyłączyć generator zakłócający i nie chciała mi się uruchomić winda, więc musiałem ładować grę od nowa. Czy znalazł ktoś takie rzeczy na przykład w Quake'u? Tak więc myślę, że nie zasłużyła ona na miano najlepszej tylko dlatego, że instrukcja jest polska, wydana na dobrym papierze i nie widać kwadracików!

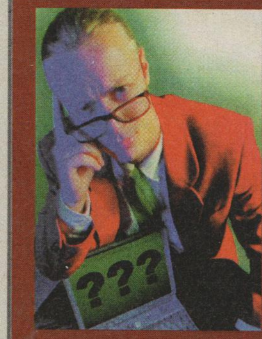
Wkurzony czytelnik

Kiedy test Windows 2000?

Bardzo podoba mi się wasza gazeta, szczególnie rozdział poświęcony testom gier. Kupuję sprzęt zgodnie z waszymi testami sprzętowymi. Dziękuję wam za tak wspaniałą gazetę, wypełniacie lukę na rynku. PS. Kiedy pojawi się test Windows 2000 w waszej gazecie?

Marian

Od redakcji: *Windows 2000 przetestujemy, gdy pojawi się w sprzedaży.*



Specjaliści odpowiadają na pytania Czytelników

Odpowiedzi udzielamy tylko w druku, osobom które podały swoje imię, nazwisko i miejsce zamieszkania. Pytania prosimy wysyłać pocztą elektroniczną: eksperci@komputerswiat.pl faksem: (022) 6084077; lub pod adresem: Komputer ŚWIAT, Axel Springer Polska, 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181, z dopiskiem Eksperci

Dwa komputery i modem

Czy istnieje jakakolwiek możliwość podłączenia jednego modemu do dwóch komputerów?

Rafał Dulęba
Garlice



Piotr Borkowski
Veracomp

Bez wykorzystania sieci nie jest możliwe jednoczesne używanie jednego fizycznego modemu, port szeregowy RS-232 służy wyłącznie do połączeń punkt-punkt. Pozostaje wykorzystanie pasywnych przełączników (np. takich które przełączały monitor, klawiaturę i właśnie port szeregowy) – po zakończeniu połączenia z jednego komputera można przełączyć modem do drugiego. W wypadku np. dostępu do internetu dużo bardziej eleganckim rozwiązaniem jest użycie najprostszych kart sieciowych i sprzętowego lub programowego (zainstalowanego na komputerze, do którego przyłączony jest modem) tzw. internet serwera. Połączenie z providerem jest wtedy naprawdę współdzielone między wszystkich użytkowników.

Niewidzialny wirus

Nieznany mi wirus poczynił szkody po uruchomieniu komputera:

– skasował pliki autoexec.bat i config.sys, po skopiowaniu kopii zapasowych po restarcie pliki te ponownie zniknęły, na szczęście system wystartował;

*– pliki wykonywalne typu *.exe, szczególnie w katalogu windows zmieniły ich datę na 31 dzień/miesiąc dowolny /2048rok.*

Zainstalowanie i skanowanie dysku programami antywirusowymi z magazynu CHIP nr 7/99 nic nie wykazało (również polecanym programem antywirusowym Mc Afee); podobnie było z innymi antywirusami:

– skanowanie programem MKS_Vir 6.09d było bezskuteczne;

– Norton AntiVirus 5.0 wyświetlił komunikat „no virus found".

Trochę mi szkoda formatować dysk, chociaż kopie zapasowe dokumentów spakowałem na innej partycji.

Czy jakiś program usunie tego wirusa?

bogdanpl@priv.onet.pl



Ryszard Nieoczym
G Data Software

Znikanie plików systemowych czy startowych jak *autoexec.bat* oraz *config.sys* wygląda na typowe działanie wirusa. Niestety nie mam wystarczającej ilości danych, żeby określić nazwę wirusa. Z listu wynika, że Czytelnik sprawdzał komputer programami MKS, Norton AntiVirus, oraz Mc Afee. W całym spisie brakuje choćby jednego programu antywirusowego opartego na technologii opracowanej przez Kaspersky Lab, a która jest powszechnie uważana za jedno z wiodących rozwiązań antywirusowych. Mam tu na uwadze nie tylko AntiVirenKit (AVK), ale również AntiViral Toolkit Pro czy F-secure.

Drugą, chyba najważniejszą kwestią w tym momencie jest aktualność programów, za pomocą których czytelnik dokonał analizy. Programy załączone do gazet czy czasopism na dyskach CD-ROM zazwyczaj nie mają aktualnej bazy wirusów ze względu na długość procesu przygotowania do druku i sprzedaży.

Proponuję nawiązanie bezpośredniego kontaktu z producentami programów antywirusowych w celu analizy zasobów komputera.

Wskazane byłoby również zastosowanie w skanowaniu programu stosującego heurystykę (oraz w celu zlokalizowania wszystkich zmian generator sum kontrolnych).

Komputerowe niedyskrecje



Małgorzata Foremniak
aktorka

1. Mój pierwszy raz
Jakiś czas temu. Po prostu mój pierwszy mąż jest informatykiem i komputer był używany w domu na co dzień.

2. Czy umiem się posługiwać?
Lepiej robi to moja córka. Gdy ją obserwuję, wydaje mi się, że mogłabym się szybko nauczyć.

3. Czy używam komputera na co dzień?
Nie, nie potrzebuję komputera. Nie grywam też w gry komputerowe.

4. Przygoda z komputerem
Na szczęście nie miałam żadnych, choć ostatnio w filmie gram hakerkę.

Fot. PAWEŁ GROMADA

Dowcipy z internetu

Przychodzi facet do kawiarni internetowej. Chce wysłać maila, więc pyta:
- Czy są może jakieś wolne komputery?
- Nie, wszystkie są szybkie!

* * *

Informatyk namówiony przez żonę poszedł w niedzielę do zoo na spacer z synkiem.
- Tato, patrz jaka dziwna gęś! - mówi syn przy wolierze z egzotycznymi ptakami.
- Oj, Jasiu, Jasiu! To nie jest gęś, tylko pelikan - z tego się robi wkłady do drukarek atramentowych.

* * *

Z pamiętnika informatyka:
- Pierwszy dzień. Włączam radio - mówią o Billu Gatesie.
- Drugi dzień. Włączam telewizor - Bill Gates.
- Trzeci dzień. Czytam gazetę - Bill Gates.
- Czwarty dzień. Boję się otworzyć konserwę.

* * *

- Czy Windows to wirus?
- Nie, Windows nie jest wirusem. Oto co robią wirusy: Szybko się reprodukują.
- Windows też.
- Wirusy zużywają kosztowne zasoby systemu, spowalniając system jak się tylko da.
- Windows też.
- Wirusy od czasu do czasu niszczą zawartość twardego dysku.
- Windows też to robi.
- Wirusy są często przenoszone bez wiedzy użytkownika wśród innych cennych programów.
- No tak, Windows też.
- Wirusy czasami spowalniają system tak, żeby użytkownik musiał kupić nowy sprzęt.
- Zgadza się, Windows też.
- Wydaje się, że Windows jest wirusem, ale są zasadnicze różnice: po pierwsze - wirusy działają na większości systemów, po drugie - kod programu wirusa jest szybki, zwarty i efektywny, po trzecie - wirusy mają tendencję do polepszania się w miarę upływu czasu i po czwarte - są dobrze, zgrabnie napisane. Więc Windows jednak nie jest wirusem.

Drodzy Czytelnicy, czekamy na Wasze dowcipy o komputerach, chętnie je w tym miejscu wydrukujemy



Rys. MACIEJ MICHALSKI

Sprawdź...

Lista terminów technicznych użytych w tym numerze Komputer ŚWIATA

Termin techniczny — Strona, na której znajdziemy poszukiwany termin

Bank danych	54	12

Numer, pod którym poszukiwany termin jest objaśniony w rubryce Co to właściwie jest...

Termin techniczny	Strona	Nr hasła	Termin techniczny	Strona	Nr hasła
386	09	12	menu kontekstowe	30	16
adres komórki	46	19	menu kontekstowe	47	26
AGP	72	07	menu	44	04
akcelerator 3D	61	05	milisekunda	19	07
arkusz kalkulacyjny	45	14	modem	77	07
arkusz	30	11	mp3	19	11
automatyczny start	14	17	MS-DOS	14	14
autotekst	29	10	multimedialny	09	07
BIOS	54	01	nagrywarka CD-RW	77	06
bps	77	08	napęd CD-ROM	72	05
bufor danych	19	09	notebook	76	04
cache	19	09	odnośnik	16	20
CD-ROM	09	10	operator	66	02
ciągły transfer danych	18	04	palmtop	68	01
czcionka	44	08	pamięć operacyjna	32	01
deinstalator	16	24	pamięć RAM	08	04
dokument	44	02	pasek narzędzi	44	03
dpi	20	15	pasek narzędzi	29	08
dysk twardy	14	16	pasek zadań	45	15
dysk twardy	30	12	Pentium III	54	03
dysk twardy	52	18	platformówka	09	09
dyskietka	47	25	plik	14	13
edytor stron WWW	48	05	płyta główna	54	02
edytor tekstu	28	04	poczta elektroniczna	45	11
EIDE	18	02	poczta głosowa	67	08
e-mail	45	11	połączenie pozasieciowe	66	06
folder	33	10	połączenie wewnątrzsieciowe	66	04
format	33	08	pre-paid	66	01
formuła	46	16	prezentacja	30	13
funkcja	46	18	procesor	08	03
gamepad	58	02	programator BIOS	54	04
gigabajt	118	01	provider	48	02
GSM	66	05	przeglądarka stron WWW	52	15
hasło	48	04	przyciski	45	09
identyfikator użytkownika	48	03	pulpit	47	24
ikona	32	04	RAM	72	03
impuls	66	03	Rejestr Windows	47	21
instalacja standardowa	30	14	Reversi	16	19
instalacja	09	11	rozdzielczość	20	14
interfejs użytkownika	08	01	rozszerzenie pliku	29	07
internet	50	10	SCSI	18	03
internetowa skrzynka pocztowa	50	11	serwer FTP	52	16
intro	61	04	serwer	50	13
ISDN	68	02	skaner	20	13
jakość CD	20	12	skaner	77	05
justowanie	44	07	skrót klawiaturowy	28	02
kabel IDE	19	08	skrót klawiaturowy	32	06
karta dźwiękowa	08	05	skrót klawiaturowy	45	10
karta	72	06	skrót	46	20
katalog	30	15	SMS	67	07
kB/s	18	05	son	19	10
kilobajt	50	09	strona WWW	48	01
klawiatura numeryczna	45	12	styl	28	01
klient FTP	50	07	ściąganie	52	19
klucz Rejestru	47	23	ścieżka dostępu	33	13
kombinacja klawiszy	45	13	ścieżka dostępu	52	17
komórka	46	17	średni czas dostępu	19	06
konsola do gier	58	01	typ procesora	76	01
konto e-mailowe	50	11	USB	68	03
kopiowanie	32	02	wersja	48	06
kreator	29	06	Windows	14	15
kursor	44	06	wirtualna domena	52	14
laptop	76	04	wizard	29	06
lista wyboru	29	09	World Wide Web	16	21
łata	16	23	WWW	16	21
macierz	14	18	wymagania sprzętowe	08	02
Macintosh	09	08	zakładka	16	22
makro	28	03	zakładka	28	05
megabajt	50	08	zdalna praca	50	12

Najniższe ceny w kraju

Ile teraz kosztuje drukarka atramentowa? Gdzie można niedrogo kupić więcej pamięci do naszego komputera? Na te i podobne pytania uzyskamy łatwo konkretne odpowiedzi, ponieważ przestudiowaliśmy ogłoszenia we wszystkich dużych gazetach w Polsce oraz w czasopismach fachowych.

Wybrane zostały najlepsze oferty w kraju. Nawet jeżeli okaże się, że z jakichś powodów dana oferta jest nieaktualna, przynajmniej wiadomo, jakie są relacje cenowe. Daje to podstawę do negocjacji z innym dostawcą sprzętu oraz wyposażenia komputerowego, np. w miejscu zamieszkania.

Dystrybutorów prosimy o ciekawe oferty (do 10 pozycji). Proszę je przesyłać nam faksem pod numer: (022) 6084077 (więcej informacji www.komputerswiat.pl).

01 Procesor — 02 Pamięć RAM — 03 Dysk twardy

Producent	Typ	Cena z VAT (zł)	Dystrybutor	Miasto	Telefon
Komputery – całe zestawy					
Format	AMD K6-2 350 MHz, 32 MB, 4,3 GB, k.dźw. SB 128 PCI, CD 40x, MS Windows 98 PL	**2270**	Format	Warszawa	(022) 6254009
PC Datex	Intel Celeron-433 MHz, 64 MB, 6,4 GB, DVD 4x, k.dźw. 16 bit, MS Windows 98 PL	**2874**	Datex	Łódź	(042) 6564948
Intra trade	Intel Pentium-II 400 MHz, 64 MB, 6,4 GB, k.dźw. SB 64 PCI, CD 36x, MS Windows 98 PL	**3385**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Fujitsu	Intel Celeron-466 MHz, 64 MB, 6,4 GB, k.dźw. 16 bit, CD 40x, MS Windows 98 PL	**3599**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
FF Computers	Intel Celeron-466 MHz, 128 MB, 8,4 GB, DVD 5x, k.dźw. SB Live, MS Windows 98 PL	**4331**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Optimus	Intel Pentium-II 350 MHz, 64 MB, 6,4 GB, k.dźw. SB 64 PCI, CD 40x, MS Windows 98 PL	**4391**	Optimus	Nowy Sącz	(018) 4440500
Highscreen	Intel Pentium-II 450 MHz, 64 MB, 4,0 GB, k.dźw. 64 PCI Wave, CD 40x, MS Windows 98 PL	**4520**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Adax	Intel Pentium-III 450, 64 MB, 6,4 GB, k.dźw. 16 bit, CD 40x, modem 56k, MS Windows 98 PL	**4533**	Oskar	Warszawa	(022) 8104238
Lorien	Intel Pentium-III 500 MHz, 64 MB, 6,4 GB, CD 40x, k.dźw. SB 64 PCI, MS Windows 98 PL	**4630**	Lorien	Warszawa	(022) 6545070
04 Laptopy (notebooki)					
California Access	CA 4500, 12,1" TFT, Intel Pentium-200 MHz MMX, 32 MB, 2,1 GB, CD 24x	**4879**	Karen	Warszawa	(022) 8739999
Aristo	FT8600, 12,1" TFT, Intel Celeron 400 MHz, 32 MB, 3,2 GB, CD-ROM 24x	**7235**	Comes	Wrocław	(071) 3735486
IBM	ThinkPad 390, 12,1" TFT, Intel Pentium-233 MHz MMX, 32 MB, 3,2 GB, CD 24x	**7307**	Optimus	Nowy Sącz	(018) 4440500
Compaq	Armada 1700, 12,1" TFT, Intel Pentium-II 266 MHz, 32 MB, 4,0 GB, CD 24x	**7308**	Aram Notebook	Warszawa	(022) 8436629
Highscreen	XA Advanced 266M, 12,1" TFT, Intel Pentium-266 MHz MMX, 32 MB, 4,0 GB, CD 24x	**7790**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Toshiba	Satellite 4030 CDT, 13,3" TFT, Intel Celeron 300 MHz, 64 MB, 4,3 GB, CD 24x	**9748**	Techmex	Bielsko-Biała	(033) 8130000
Monitory					
Highscreen	MS 1590 15"	**699**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Sony	CPD-110 EST 15"	**940**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Belinea	10 50 80 15"	**975**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Daytek	DT1731D 17"	**992**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Philips	105B 15"	**1019**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Highscreen	MS 1779P 17"	**1040**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Samsung	710B 17"	**1555**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Belinea	10 30 70 17"	**1891**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Nokia	447Xs 17"	**1990**	Lorien	Warszawa	(022) 6545070
ADI	Microscan 17GT 17"	**2062**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Philips	Brillance 201P 21"	**5453**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Drukarki atramentowe					
Canon	BJC-250	**429**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Hewlett-Packard	DeskJet 610C	**436**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Lexmark	ColorJet 3200	**639**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Epson	Stylus Color 440	**649**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Lexmark	ColorJet 5700	**799**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Hewlett-Packard	DeskJet 710C	**820**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Hewlett-Packard	DeskJet 895C	**1449**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Drukarki laserowe					
Brother	HL-820	**1207**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
OKI	Page 8W	**1255**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Panasonic	KXP-6500	**1255**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Hewlett-Packard	LaserJet 1100A	**2281**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Hewlett-Packard	LaserJet 2100	**3390**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
05 Skanery					
Plustek	Page Reader 800	**99**	Multimedia Vision	Warszawa	(022) 8435481
Mustek	ScanMagic 4800P	**239**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Plustek	OpticPro 6000P	**280**	Multimedia Vision	Warszawa	(022) 8435481
Boeder	ArtiScan 600	**349**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Artec	1236P	**360**	Connect	Warszawa	(022) 8436628
Umax	Astra 1220P	**399**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Hewlett-Packard	ScanJet 3200C	**469**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Napędy CD-ROM					
CTX	40x	**179**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Actima	40x	**186**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
LG	40x	**209**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Toshiba	36x	**218**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Pioneer	40x	**225**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Asus	50x	**287**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Napędy DVD					
Philips	PCA 424	**523**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
LG	5/24x	**595**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Pioneer	DVD-103S	**694**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
06 Nagrywarki CD-RW					
Philips	CDRW PCA-362RW 2/6x Atapi	**919**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Samsung	SCW-230E 2/6x Atapi	**1192**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Yamaha	CRW 4416E 4/16x Atapi	**1365**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
07 Modemy					
Zoltrix	Phantom 56k PCI wew.	**98**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Lucent	V.90 56k PCI wew.	**169**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599

Co to właściwie jest...

01 typ procesora

W kompletnych zestawach komputerowych w kolumnie typ zawsze najpierw podajemy typ procesora. Ten „mózg" komputera określa miarodajnie jego prędkość obliczeniową. Po nazwie modelu (np. AMD K6) podana jest prędkość taktowania zegara w megahercach (np. 350 MHz). Im wyższa liczba, tym szybciej. Tutaj sprzedawca powiedziałby, że oferuje komputer „350".



02 pamięć RAM

Jest to robocza pamięć komputera. Gdy jest jej mało, komputer zmuszony jest zapisywać dane, które się w niej nie mieszczą, na dysku twardym. Spowalnia to znacznie pracę na komputerze. Przy dzisiejszych warunkach 32 MB pamięci to absolutne minimum, ale lepiej od razu kupmy 64 MB.

03 dysk twardy

Dysk twardy jest trwałą pamięcią komputera. Oznacza to, że wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu peceta. Pojemność dysków twardych podaje się w gigabajtach. Aktualnie kupując zestaw komputerowy, powinniśmy zdecydować się na dysk powyżej 2,5 GB, inaczej szybko może zabraknąć na nim miejsca.

04 laptop, notebook

Komputer o wymiarach (w pozycji złożonej) porównywalnych ze średniej wielkości książką lub zeszytem szkolnym. Komputer otwiera się jak książkę, przy czym jedną „okładką" jest wyświetlacz, a drugą – klawiatura z dodatkowymi urządzeniami. Notebook korzysta z tych samych programów co domowe komputery.

Producent	Typ	Cena z VAT (zł)	Dystrybutor	Miasto	Telefon
Request	56k wew.	**179**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Acorp	56k zewn.	**269**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Zoom	56k V.90 zewn.	**463**	Scientific	Warszawa	(022) 6448558
3Com	Faxmodem V.90 56k zewn.	**505**	Scientific	Warszawa	(022) 6448558
Karty grafiki					
Elsa	Winner 1000 4 MB AGP	**133**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Jaton	Video 740 Intel 8 MB AGP	**203**	Tornado	Warszawa	(022) 8512401
STB	Velocity 4400 16 MB AGP	**475**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Diamond	Viper V550 16 MB AGP	**499**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Matrox	Millennium G200 8 MB AGP	**514**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
3Dfx	Voodoo III 2000 16 MB AGP	**529**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Creative Labs	Blaster Riva TNT 16 MB AGP	**549**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
ATI	Rage Fury 32 MB AGP TV Out	**692**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
3Dfx	Voodoo III 3000 16 MB AGP TV Out	**730**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Asus	V3800 TNT2 32 MB AGP	**890**	Vobis	Lubieszyn	(091) 3118466
Diamond	Viper V770 32 MB AGP	**900**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Karty dźwiękowe					
Diamond	Sonic Impact S90 PCI	**129**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Creative Labs	Sound Blaster 128 PCI	**130**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Ensoniq PCI	**133**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Vivatec	Tango Pro	**215**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Creative Labs	Sound Blaster Live Value PCI	**276**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Diamond	Monster Sound MX-300 PCI	**349**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Procesory					
AMD	K6-2 350 MHz	**230**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Intel	Celeron-366 MHz	**348**	Format	Warszawa	(022) 6254009
AMD	K6-2 400 MHz	**397**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Intel	Celeron-400 MHz	**409**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Intel	Celeron-466 MHz	**620**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
AMD	K6-3 400 MHz	**877**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Intel	Pentium-II 400 MHz	**943**	Format	Warszawa	(022) 6254009
AMD	K6-3 450 MHz	**1108**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Intel	Pentium-III 450 MHz	**1260**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Intel	Pentium-III 500 MHz	**1660**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Intel	Pentium-III 550 MHz	**3495**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Dyski twarde					
Seagate	4,3 GB UDMA	**455**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Western Digital	6,4 GB UDMA	**455**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Quantum	6,4 GB UDMA	**556**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Samsung	8,4 GB UDMA	**601**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Quantum	8,4 GB UDMA	**619**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Western Digital	10,1 GB UDMA	**689**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
Seagate	13,6 GB UDMA	**745**	Morfus	Lublin	(081) 4413441
Samsung	12,9 GB UDMA	**858**	Cadena	Swarzędz	(061) 8173022
Pamięci					
–	SIMM 16 MB EDO	**117**	Format	Warszawa	(022) 6254009
–	DIMM 32 MB/100	**159**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
–	DIMM 64 MB/100	**289**	Komputronik	Poznań	(061) 8671492
–	DIMM 128 MB/100	**569**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Płyty główne					
Shuttle	P2 LX DOT-637 ATX	**187**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Atrend	VIA ATC-5220 ATX	**308**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Soltek	SL-54U5 AT	**328**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Asus	P5A ATX 100 MHz	**446**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Epox	MVP3 ATX	**442**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Abit	BX6 ATX	**540**	Intra trade	Warszawa	(022) 6322266
Myszy					
Qtronix	Lynx 96 Net	**23**	FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599
Dexxa	Mouse	**30**	Oskar	Warszawa	(022) 8104238
Genius	Netscroll	**35**	NTT	Warszawa	(022) 6105161
A4-Tech	WWW 9	**43**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Logitech	Pilot serial	**107**	Tornado	Warszawa	(022) 8512401
Głośniki komputerowe					
Trust	Sound Wave 80 W	**101**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Encore	P-301 80 W	**77**	Format	Warszawa	(022) 6254009
Samsung	SMS-8320 100 W	**161**	Reset	Lublin	(081) 5320425
Genius	SP-718 200 W	**180**	NTT	Warszawa	(022) 6105161
Tunery telewizyjne i radiowe					
Vivatec	Karta radiowa	**76**	Ultramedia	Warszawa	(022) 6546122
Leadtek	WinView 601 TV/FM z teletekstem	**465**	Net Seller	Warszawa	(022) 8282319
Oprogramowanie					
Symantec	Norton AntiVirus 5.0	**385**	Softpoint	Warszawa	(022) 6358003
YDP	Euro Plus+ Reward 7xCD	**379**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Microsoft	Windows 98 PL Uaktualnienie	**427**	TTS Company	Warszawa	(022) 8433855
Microsoft	Windows 98 PL	**799**	Media Markt	Czeladź	(032)7639999
Microsoft	Office 2000 Standard PL	**2358**	APN Promise	Warszawa	(022) 6549064

UWAGA: Komputer ŚWIAT nie jest w stanie weryfikować publikowanych w prasie ofert, które są podstawą tego zestawienia. To, że podajemy ofertę, nie oznacza, że rekomendujemy zakup. Korzystne ceny są często proponowane przez dystrybutorów, którzy oferują słabe wsparcie serwisowe dla swoich klientów. Cena wyższa od najniższej o 15 proc. jest korzystna, jeżeli towarzyszy jej dobry serwis sprzętu i oprogramowania. Ze względów bezpieczeństwa doradzamy nigdy nie płacić z góry oraz wybierać te oferty, w których sprzedawca zapewnia bezproblemowy zwrot gotówki za wadliwy towar.

Co to właściwie jest...

05 skaner
Skaner pozwala komputerowi zapisać obraz – grafikę lub fotografię – w sposób dla niego zrozumiały (czyli zapisuje je w postaci plików graficznych na dysku twardym). Zazwyczaj do skanera dołączane jest specjalne oprogramowanie rozpoznające tekst. Dzięki niemu możemy wczytać np. maszynopis i bez czasochłonnego przepisywania przejść od razu do edycji dokumentu.

06 nagrywarka CD-RW
Urządzenie umożliwiające nagrywanie własnych płyt CD na nagrywalnych krążkach CD-R i płytach wielokrotnego zapisu CD-RW. Za jej pomocą możemy np. przygotować kopię zawartości dysku twardego lub nagrać własny kompakt audio.

07 modem
Za pomocą modemu przesyłamy i odbieramy dane komputerowe (oraz faksy) linią telefoniczną. Jeżeli chcemy połączyć się z internetem, to zakup tego urządzenia jest konieczny. Produkowane są dwa typu modemów: wewnętrzne (mają postać karty, którą wkładamy do komputera) oraz zewnętrzne. Te ostatnie są droższe, ale o wiele łatwiej je zainstalować. Modemy różnią się poza tym szybkością przesyłania danych. Najszybsze dzisiaj pracują z prędkością 56 000 08 bps.

08 bps
Szybkość przesyłania danych przez modemy podaje się w bitach na sekundę (ang: bits per second – bps). Duża szybkość skraca czas połączeń telefonicznych, zmniejszając ich koszt. Wyższa cena zakupu może się więc prędko zwrócić.

Zanim zaczniesz przeglądać witryny w kiosku – przeczytaj. W naszej rubryce co dwa tygodnie prezentujemy okładki i tematy popularnej prasy komputerowej, technicznej i zbliżonej



Fot. PAWEŁ GROMADA



nr 9/99 w kioskach od 27.08

Temat tytułowy
Legacy of Kain Soul Reaver

Tematy
Revenant, Kingpin, Cutthroat, TA: Kingdoms
Relacja z Activate 99

Inne
Na CD: pełne wersje gier Fallout, Caesar

Cena 14,99 zł (2 CD-ROM-y)



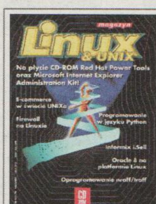
nr 9/99 w kioskach od 26.08

Temat tytułowy
Kingpin – gra miesiąca

Tematy
Revenant, X-Beyond The Frontier, Soul Reaver, Amerzone, Braveheart
Przegląd gier 3D

Inne
Wszystko o filmie Mroczne widmo
Na CD: pełna wersja gry Panzer General

Cena 10,90 zł (1 CD-ROM)



nr 9/99 w kioskach od 29.08

Temat tytułowy
Zarządzanie sieciami

Tematy
Język PostScript, relacja z konferencji CA World '99, Informix i.Sell, narzędzia do formatowania tekstu nroff/troff, firewall na platformie Linux

Inne
Narzędzia Red Hat Power Tools, Internet Explorer Administration Kit

Cena 7,50 zł (1 CD-ROM)



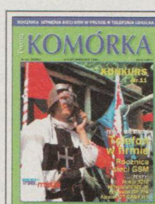
nr 9/99 w kioskach od 26.08

Temat tytułowy
Tiberian Sun – reportaż z Westwood Studios

Tematy
Need for Speed: Road Challenge
Uzbrojonym okiem – gry FPP

Inne
Na CD: pełne wersje Ishar 3, Metal Mutant; dema: Call to Power, Panzer General 3D, Outcast

Cena 12,90 zł (2 CD-ROM-y)



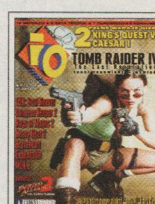
nr 9/99 w kioskach od 27.08

Temat tytułowy
Telefon w firmie

Testy
Nokia 3210
Mitsubishi MT30
Ericsson GF 768
Alcatel OT Easy HF

Inne
Trzecia rocznica sieci GSM
Jaką taryfę wybrać?

Cena 3,90 zł



nr 9/99 w kioskach od 27.08

Temat tytułowy
Tomb Raider 4

Tematy
Soul Reaver, Dungeon Keeper 2, Rage of Mages 2, Heavy Gear 2, Braveheart 2, Expendable, MDK 2

Inne
Na CD: pełne wersje Kings Quest VI, Caesar I
Plakat Lary Croft

Cena 10,99 zł (1 CD-ROM)

DVD na płytach DVD na płytach DVD na płytach DVD



Maverick

Komedia dla każdego, rozgrywająca się na Dzikim Zachodzie. Mel Gibson jako szuler biorący udział w pokerowym turnieju o pół miliona dolarów. Same aktorskie asy.

wyk. Jodie Foster, Mel Gibson, James Garner
reż. Richard Donner

komedia
polskie napisy
Dolby Digital 5:1
16:9 PAL



Tequila Sunrise

Kumple ze szkolnej ławki: policjant (Russell) i szmugler narkotyków (Gibson) zakochani w pięknej kobiecie (Pfeiffer). Wybuchowa mieszanka.

wyk. Michelle Pfeiffer, Mel Gibson, Kurt Russell, Raul Julia
reż. Robert Towne

sensacyjny
polskie napisy
Dolby Digital 5:1
16:9 PAL

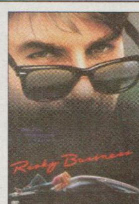


Tajemnice Los Angeles

Mroczny kryminał. Pomimo wielowątkowej fabuły obraz policyjnej korupcji może podobać się miłośnikom klasycznych kryminałów.

wyk. Kim Basinger, Kevin Spacey, Danny DeVito
reż. Curtis Hanson

czarny kryminał
polskie napisy
Dolby Digital 5:1
16:9 PAL



Ryzykowny interes

Tom Cruise w roli nastolatka, który zostając sam w domu pod nieobecność rodziców, wplątuje się w sieć zależności od pewnej dziewczyny.

wyk. Rebecca de Mornay, Tom Cruise
reż. Paul Brickman

komedia obyczajowa
polskie napisy
Dolby Digital 5:1
16:9/4:3 PAL



Dave

Kevin Kline w podwójnej roli: nieuczciwego prezydenta USA i miłego pośrednika pracy. Ma zastąpić polityka w czasie choroby. Nie chce być marionetką.

wyk. Sigourney Weaver, Kevin Kline, Frank Langella
reż. Ivan Reitman

komedia
polskie napisy
Dolby Digital 5:1
16:9/4:3 PAL



Negocjator

Historia policyjnego negocjatora (Jackson), wrobionego w morderstwo. By dowieść niewinności, bierze zakładników; staje przeciw innemu negocjatorowi (Spacey).

wyk. Samuel L. Jackson, Kevin Spacey
reż. F. Gary Gray

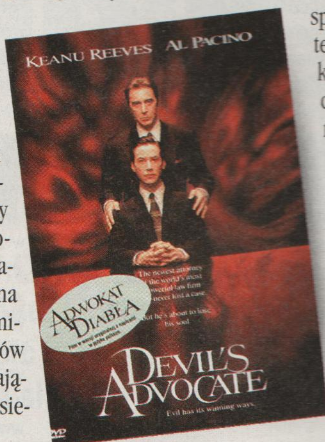
sensacyjny
polskie napisy
Dolby Digital 5:1
16:9 PAL

Adwokat diabła

Na tym srebrnym krążku DVD obejrzymy film sensacyjny, w którym komputerowe efekty wpleciono płynnie w akcję, aby zwiększały napięcie widzów



Kevin Lomax (Keanu Reeves) odnosi sukcesy zarówno na sali sądowej, jak i poza nią. Jest młodym adwokatem z Florydy. Nie przegrał jeszcze żadnej sprawy. Lomax potrafi przekonać ławników do swoich racji – sąd zawsze działa po jego myśli. Poza salą sądową Lomax wiedzie szczęśliwe życie ze swoją młodą i piękną żoną, Mary Ann (Charlize Theron).



Któregoś dnia wygrywa w sądzie, uświadamiając sobie oczywistą winę swego klienta. Zaraz po tym dostaje intratną propozycję zmiany pracy i przeprowadzki do Nowego Jorku. Wraz z Mary Ann decydują się na podbój tego miasta, mimo ostrych sprzeciwów matki Kevina postrzegającej metropolię jako siedlisko zła i grzechu.

Tam też szef nowej firmy Kevina Lomaksa, John Milton (Al Pacino) nakłania go do wkroczenia w ekskluzywny świat nowojorskiej socjety. Lomax oszołomiony blichtrem, który mu pokazano, szybko połyka bakcyla. Wygrana nie już tylko celem w sądzie, staje się jego obsesją. Mary Ann spotykają bardzo dziwne wydarzenia, których sensu nie potrafi wytłumaczyć, jednak mąż stale ją uspokaja. Czy uda im się przetrwać w miejskim piekle?

Reżyser Taylor Hackford tak mówi o filmie: – Sala sądowa stała się areną gladiatorów dwudziestego wieku, rozprawy transmitowane są przez media szukające sensacji. Oglądamy coś, co jest po trosze melodramatem, przedstawieniem rozrywkowym prowadzonym z zimną krwią. Widownia może podziwiać procesy jako seriale sądowe, mające coraz mniej wspólnego z moralnością i sprawiedliwością. Zwycięzcami są ci, których nic nie powstrzyma przed wygraniem sprawy. Chciałem pokazać, jak konkurencja i wygrana stały się niemal uniwersalnymi wartościami w naszej kulturze.

Adwokat diabła jest historią o charakterystycznych dla Ameryki wartościach: ambicji, gonitwie za dobrami materialnymi – mówi producent filmu Andrew Kopelson.

Pacino jako John Milton jest esencją pokus dręczących Kevina Lomaksa, uosobieniem nowoczesnego wcielenia Szatana, zapraszającego do wstąpienia do zamkniętego półświatka, co jest jednoznaczne z dostępem do wszystkich możliwych przyjemności świata doczesnego.

– Al Pacino był pierwszym aktorem, o którym pomyślałem, tworząc postać Miltona – kontynuuje Hackford.

Istotną rolę pełnią efekty specjalne łączące klasyczne techniki z nowoczesnymi komputerami. Olśniewający ogród wodny stworzono na dachu budynku nowojorskiego wieżowca, gdzie ekipa pracowała w nieprzychylnej lutowej pogodzie. Komputery pomogły dodać wodę w dalszym etapie produkcji. Wiekszość efektów to tzw. morfingi – płynne zmiany jednej postaci w drugą. Reżyser Hackford wyjaśnia: – Staraliśmy się, ażeby nie pokazać zbyt wiele, naszą intencją było unikanie obrazów, które byłyby zbyt oczywiste. Rzeczy pojawiają się i zanikają jednocześnie: niekiedy wydają się prawdziwe, niekiedy zaś zupełnie nierealne, jak zły sen. Kevin i Mary Ann odnoszą wrażenie, jakby przenikały one do rzeczywistości, już nie są w stanie określić, co jest, a co nie jest prawdą! W filmie jest scena, która podkreśla ten nadzwyczajny klimat. Al Pacino w chwili, kiedy przeistacza się w młodego mężczyznę, do złudzenia przypomina Keanu Reevesa, następnie zmienia się w anioła. Aby uzyskać ten efekt, wykorzystano zdjęcia Pacino z lat młodzieńczych, pochodzące z archiwum filmu Ojciec chrzestny.

– Stworzyliśmy bardzo realny obraz Diabła. Lucyfer objawia się w filmie w ludzkiej postaci i dokonuje ludzkich wyborów. Ujawnia naszą chciwość, złośliwe ego, zazdrość, żądzę wygranej, liczne pokusy i brak lojalności. Diabeł wcielony! – cieszy się twórca filmu.

wyk. Keanu Reeves, Al Pacino, Charlize Theron
reż. Taylor Hackford

sensacyjny
Dolby Digital 5.1
16:9 PAL
polskie napisy



SKRZYNKA SKARG

Ostatnio wszędzie można coś wygrać. Same konkursy z nagrodami. Trafnie odpowiedzieć to pestka, schody zaczynają się, gdy się nam już poszczęści. A było tak.

Rok temu Mirosław Tocha ze Starogardu odpowiedział na pytania w konkursie ogłoszonym w miesięczniku CD-Action. Sam konkurs zorganizowała gdańska firma Seven Stars. Nagrodami, oprócz magnetofonu Philipsa, miały być egzemplarze gry Wacki – kosmiczna rozgrywka wspomnianej firmy Seven Stars. Czytelnik magnetofonu nie trafił, lecz na grę się załapał. W grudniowym wydaniu CD-Action na liście laureatów konkursu znalazło się nazwisko Tocha. Minęło pół roku... i cisza. Gra-nagroda do rąk Czytelnika nie trafiła. Wezwał więc na pomoc Skrzynkę.

I co się okazało? Piotr Kulikiewicz z Seven Stars Multimedia znalazł Czytelnika Tochę na liście wygranych. Oświadczył, że „paczkę niby wysłano, ale nie wyszła i wszystko zaległo". Obiecał też Skrzynce, że wyśle grę ponownie, najszybciej jak się da i dołączy liścik z przeprosinami. Skrzynka ma radę dla firm publikujących przyrzeczenia publiczne (jak obietnica wygranej w konkursie): lepiej ich dotrzymywać, bo jak się ktoś naprawdę wkurzy i zajrzy do Kodeksu cywilnego... Zdenerwowanym Skrzynka podpowiada: artykuł 919, paragraf 1.

Misją Skrzynki jest nie tylko wytykać, ganić i bezlitośnie tępić wypadki, w których poszkodowani są klienci firm komputerowych. Skrzynka jest obiektywna i promuje przykłady kulturalnego zachowania wobec klientów. I tak oto chwali się nowosądeckiemu Optimusowi, że zareagował szybko na skargę Skrzynki z numeru 14/99 Komputer ŚWIATA. Oto Wacław Gucwa, specjalista ds. reklamacji przeprosił oficjalnie i na piśmie Czytelnika Bogdana Nowaka, a nawet „w celu zatarcia niemiłego wrażenia" przesłał wraz z przeprosinami upominek – firmową koszulkę. Oto przykład do naśladowania!



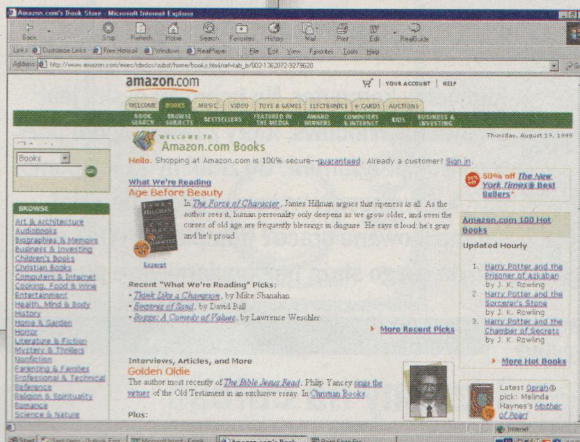
Praktyczne kontakty

Telefony, e-maile i adresy www najważniejszych firm komputerowych, telekomunikacyjnych i elektronicznych w Polsce

nazwa	miasto	telefon	hotline	e-mail	www
AB	Wrocław	(071) 3240500	(071) 3240500	sprzedaz@ab.com.pl	www.ab.com.pl
ABC Data/CHS Polska	Warszawa	(022) 6760900	(022) 6760900	info@abcdata.com.pl	www.abcdata.com.pl
Acer Computer Polska	Warszawa	(022) 6921670	(022) 6921670	info@acer.com.pl	www.acer.com.pl
Action	Warszawa	(022) 366228	(022) 366228	actionhq@actionhq.com.pl	www.actionhq.com.pl
AGFA	Warszawa	(022) 5723940	■ 0800120042	agfadsg@agfa.com.pl	www.agfa.com.pl
Apple Computer IMC Poland, SAD Ltd.	Warszawa	(022) 6516155	(022) 6516155	sales@apple.com.pl	www.apple.com.pl
Baza	Warszawa	(022) 6519032	(022) 6519032	info@baza.com.pl	www.baza.com.pl
Cadena Systems	Swarzędz	(061) 8173022	(061) 8173022	cadena@cadena.com.pl	www.cadena.com.pl
California Computer Company	Warszawa	(022) 6680200	(022) 6680200	ccc@california.pl	www.california.pl
Canon Polska	Warszawa	(022) 8245050	(022) 8245151	canon@canon.com.pl	www.canon.com.pl
Commpol	Kraków	(012) 6337788	(012) 6337788	office@commpol.com	www.commpol.com
Compaq Computer	Warszawa	(022) 6400123	(022) 6400123	biuro@compaq.com.pl	www.compaq.com.pl
Computer 2000 Polska	Warszawa	(022) 5479200	(022) 5479200	www@c2000.com.pl	www.c2000.com.pl
ComputerLand Poland	Warszawa	(022) 5329777	(022) 5329777	info@computerland.pl	www.computerland.pl
Creative Labs	Warszawa	(022) 6465216	(022) 6465216	ewa_sitarek@creative.ie	www.soundblaster.com
Daewoo Electronics Poland	Warszawa	(022) 8347211	(022) 8347211	depol@ddc.daewoo.com.pl	www.daewoo.com.pl/ddc
Datex (Grupa)	Łódź	(042) 6564948	(042) 6564932	biuro@datex.com.pl	www.datex.com.pl
Dell	Warszawa	(022) 6061999	(022) 6061999	paula_wasowska@dell.com	www.dell.com.pl
DTK Computer Polska	Kraków	(012) 4258800	(012) 4258800	office@dtk.com.pl	www.dtk.com.pl
Era GSM	Warszawa	(022) 6996000	■ 0800602900	boa@eragsm.com.pl	www.eragsm.com.pl
Ericsson	Warszawa	(022) 6916000	(022) 6916000	info@ericsson.pl	www.ericsson.pl
FF Computers	Bielsko-Biała	(033) 8185599	(033) 8185599	office@ffcomp.com.pl	www.ffcomp.com.pl
For Ever	Warszawa	(022) 6383385	(022) 6383385	hotline@for-ever.com.pl	www.for-ever.com.pl
Format	Warszawa	(022) 6254009	(022) 6254009		www.format.com.pl
Hector SA	Warszawa	(022) 6392500	(022) 6392500	hector@hector.com.pl	www.hector.com.pl
Hewlett Packard Polska	Warszawa	(022) 6087700	(022) 5190600	www.hp.com.pl/feedbk	www.hp.com.pl
IBM Polska	Warszawa	(022) 8786777	(022) 8786777	poland@at.ibm.com	www.pl.ibm.com
Incom	Wrocław	(071) 3588000	(071) 3588000	daniel@incom.pl	www.incom.pl
Intel Poland Development Inc.	Warszawa	(022) 5708100	(022) 5708100		www.intel.pl
Inwar SA	Sieradz	(043) 8226711	(043) 8226711	info@inwar.com.pl	www.inwar.com.pl
JTT Computer	Wrocław	(071) 3475800	■ 0800166000	office@jtt.wroc.pl	www.jtt.com.pl
JVC Polska	Warszawa	(022) 6321101	(022) 6321101	jvc@ikp.atm.com.pl	www.jvc.com
KSK	Katowice	(032) 2516959	(032) 2516959	ksk@ksk.com.pl	www.ksk.com.pl
Karen Notebook	Warszawa	(022) 8739999	(022) 8739999	karen@karen.com.pl	www.karen.com.pl
LG Electronics	Warszawa	(022) 6061450	(022) 6061450	polak@lge.pl	www.lge.pl
Megabajt	Warszawa	(022) 6331199	(022) 6331199	info@megabajt.waw.pl	www.megabajt.waw.pl
Microsoft	Warszawa	(022) 8659933	(022) 8659966		www.microsoft.com/poland
Motorola	Warszawa	(022) 6060450	(022) 6060450	motpol1@email.mot.com	www.motorola.com.pl
MSD	Gdańsk	(058) 5525252	(058) 5525252	msd@msd.com.pl	www.msd.com.pl
NEC	Kraków	(012) 4221820	(012) 4221820	biuro@nec.pl	www.nec.com.pl
Nokia Polska	Warszawa	(022) 8218210	(022) 8218210	katarzyna.kluk@ntc.nokia.com	www.nokia.com.pl
Novell Polska	Warszawa	(022) 6202921	■ 0800226685	warsaw_reception@novell.com	www.novell.com.pl
NTT System	Warszawa	(022) 6100095	(022) 6100095	ntt@saxon.pip.com.pl	www.ntt.com.pl
Oki Systems (Polska)	Warszawa	(022) 6562803	■ 0800120066	oki_pl@medianet.com.pl	www.oki.com
Optimus SA	Nowy Sącz	(018) 4440500	■ 0800130066	mmacias@optimus.pl	www.optimus.com.pl
Panasonic Polska	Warszawa	(022) 6306101	(022) 6306101	pps@panasonic.com.pl	www.panasonic.com.pl
Philips Polska	Warszawa	(022) 6286070	(022) 6570657		www.philips.com
Plus GSM	Warszawa	(022) 6071601	■ 0800601601	plusgsm.info@polkomtel.com.pl	www.plusgsm.pl
Printmark Polska	Wrocław	(071) 3425505	(071) 3429251	info@lexmark.com.pl	www.lexmark.com.pl
Prokom Software	Gdynia	(058) 6286666	■ 0800150030	prokom.gdynia@prokom.pl	www.prokom.pl
PTK Centertel	Warszawa	(022) 6561444	■ 0800123456	info@www.centertel.pl	www.centertel.pl
Samsung Electronics Polska	Warszawa	(022) 6084400	(022) 6084400	office@samsung.com.pl	www.samsung.com.pl
Scientific	Warszawa	(022) 6448558	(022) 6448558	sales@scientific.com.pl	www.scientific.com.pl
Siemens	Warszawa	(022) 8709700	(022) 8709700	icp@waw2.siemens.pl	www.siemens.pl
Softpoint	Warszawa	(022) 6359819	(022) 6359819	sales@softpoint.com.pl	www.softpoint.com.pl
Sony Poland	Warszawa	(022) 8787001	(022) 8787001	tadeusz.zaczkowski@ccmail.eu.sony.co.jp	www.sony.com.pl
System 3000	Kraków	(012) 4154914	(012) 4154914	office@system3000.com.pl	www.system3000.com.pl
TCH Components	Warszawa	(022) 8682225	(022) 8682225	info@tch.com.pl	www.tch.com.pl
Tornado	Warszawa	(022) 8512401	(022) 8512401	tornado@tornado.com.pl	www.tornado.com.pl
TP SA	Warszawa	(022) 6571111	■ 0800120800	gawron@zarzad.tpsa.pl	www.tpsa.pl
TTS Company	Warszawa	(022) 8433855	(022) 8433855	tts@tts.com.pl	www.tts.com.pl
Veracomp	Kraków	(012) 4111044	(012) 4111044	veracomp@veracomp.com.pl	www.veracomp.com.pl
Vobis Microcomputer	Lubieszyn	(091) 3118466	(091) 3118466	hotline@vobis.pl	www.vobis.pl
Xerox Polska	Warszawa	(022) 6465259	(022) 6512651	channels@pol.xerox.com	www.xerox.com
Young Digital Poland	Gdańsk	(058) 3494444	(058) 3494444	ydpmm@ydp.com.pl	www.ydp.com.pl



EMPiK (witryna po lewej) przygotowując się do handlu online na szeroką skalę, uruchomił serwis Kultura i Media



Amerykański wzorzec – internetowa księgarnia Amazon (witryna poniżej)

EMPiK zarzuca sieć

Nałóżcie kaski, zapnijcie pasy – polski internet zbiera się do wielkiego skoku! Liczba internautów, dziś około 1,5 miliona, ma się podwoić w ciągu roku! O kawałek przyszłego tortu już teraz troszczą się nasi pionierzy handlu elektronicznego

Na razie główna batalia toczy się wśród firm telekomunikacyjnych o to, kto zdominuje rynek dostawców internetu, tzw. providerów. Na ringu rozgrzewają się tak potężni zawodnicy, jak Telekomunikacja Polska SA, El--Net i Netia. W ciągu najbliższych miesięcy polscy internauci powinni nareszcie zobaczyć coś, o czym marzyli od lat: konkurencyjne, atrakcyjne cenowo i technicznie oferty dostępu do sieci. Wre już praca nad nowymi portalami internetowymi, w którą zaangażowały się czołowe polskie firmy informatyczne i medialne, jak krakowskie ComArch i radio RMF-FM. Kolejne firmy wchodzą też (na razie ostrożnie) na nowy grunt – wyjątkowo u nas dotąd kulejącego handlu elektronicznego.

W połowie sierpnia EMPiK (dystrybutor prasy) uruchomił nową wersję swego serwisu internetowego →❶ poświęconego nowościom ze świata kultury.

– Część uruchomionego serwisu jest nadal w fazie przygotowań i testów – mówi Beata Gubiec, pełnomocnik zarządu EMPiK-u ds. public relations. – Strony Kultura i Media są uaktualniane codziennie. Powołano redakcję, na czele której stoi znany z Teleexpressu dziennikarz muzyczny Hieronim Wrona.

Kulturalnie w EMPiK-u

Dział Bestsellery ma przedstawiać pozycje, które najlepiej sprzedają się w sieci sklepów EMPiK. Wśród książek na pierwszym miejscu listy Top 10 pod koniec sierpnia (kiedy przygotowywaliśmy ten artykuł) utrzymywała się książka Philipa Athansa Wrota Baldura.

Pozostałe działy serwisu www.kultura.pl, takie jak Film, Muzyka czy Multimedia przypominają podobne witryny innych serwisów działających na naszym rynku, mają charakter typowo gazetowy – recenzje filmów i płyt, zapowiedzi imprez i koncertów itp.

Rewolucja październikowa

Istotne zmiany mają nastąpić dopiero w październiku.

– Planujemy absolutną nowość: interaktywny streaming obrazu i dźwięku – mówi Jarosław Zeisner z firmy AGS New Media budującej nowy serwis EMPiK-u. Chodzi o internetowe nadawanie programów, które użytkownicy sieci będą mogli odbierać na swoich komputerach. To prawie jak telewizja! – mówi Zeisner.

Serwis ma napędzać klientów do internetowego sklepu EMPiK-u, który istnieje już od prawie roku. Już od połowy sierpnia sklep działa w nowej formie →❷, chociaż oficjalne otwarcie ma nastąpić 9 października. Teraz, po zmianach interfejsu, odnowiony sklep ma szansę zainteresować więcej osób.

– Dla stałych klientów dostępne będą darmowe konta e-mailowe – zachwala Zeisner.

Elektroniczny Megastore ma w ofercie aż 35 000 tytułów muzycznych, 25 000 książkowych i 500 pozycji multimedialnych – osiągalnych po kilku kliknięciach myszki.

Pełna lista dostępnych pozycji ma liczyć ponad 100 tysięcy pozycji (to dwa razy tyle, ile oferuje konkurencyjny Merlin). Już można zobaczyć zdjęcia produktów, sprawdzić zawartość publikacji; zamówienia realizowane są z dostawą do domu, opłata za zaliczeniem pocztowym. EMPiK obiecuje, że od połowy września, a najpóźniej w momencie oficjalnego startu rozszerzonej wersji sklepu w październiku, dostępne będą inne formy płatności, także za pomocą kart kredytowych.

U konkurenta EMPiK-u, w Merlinie →❹, największej polskiej księgarni online, oferującej ponad 50 000 pozycji, w tym 1000 filmów i 800 tytułów komputerowych, karty kredytowe są standardową formą płatności. W dodatku w ofercie Merlina ceny książek, choć wyższe niż na ulicznych straganach, są konkurencyjne w stosunku do wielu księgarń.

Tymczasem pozycje zamówione w EMPiK Online można odbierać także w dowolnym sklepie EMPiK-u na terenie całego kraju, w pobliżu miejsca zamieszkania zamawiającego.

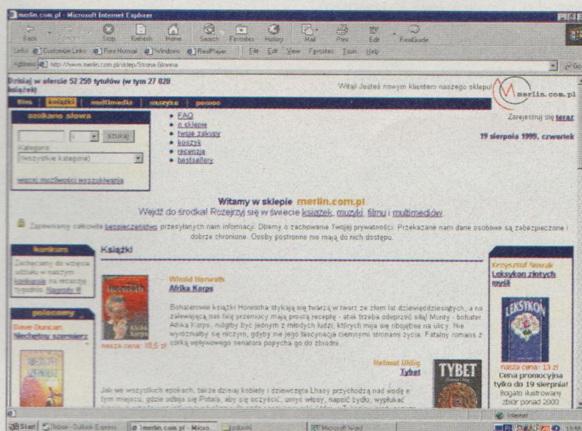
– W ten sposób oferujemy dostawę za darmo, bez kosztów wysyłki – mówi Zeisner.

W sklepie EMPiK-u potrzebne publikacje łatwo znaleźć dzięki umieszczonej na stronach wyszukiwarce, która pozwala również uzyskać dodatkowe informacje z archiwum wspomnianego serwisu Kultury i Mediów. Stali klienci nie muszą za każdym razem wypełniać formularza, wystarczy, że wpiszą przyznany im numer-identyfikator i osobiste hasło.

Internetowy EMPiK Megastore w sierpniu ciągle był testowany. Twórcy online'owego sklepu prosili więc odwiedzających internautów o wyrozumiałość.

To jeszcze nie jest amazon.com

Za wcześnie jeszcze, aby porównywać te próby z zachodnim e-commerce. Prawdziwy handel elektroniczny to coś więcej niż elektroniczne zamawianie towaru. Np. słynna amerykańska superksięgarnia Amazon →❸ jest całkowicie wirtualna. Serwis obywa się bez murów i magazynów. Znaczna część książek drukowanych jest na indywidualne zamówienia (tak!), a dostawy realizowane są błyskawicznie. Ale Amazon jest też legendarnie deficytowy, więc może nie ma co pędzić daleko przed orkiestrę? ■



Merlin – z nim staje w szranki odnowiony sieciowy sklep EMPiK-u

Adresy online

→❶ http://www.kultura.pl
→❷ http://sklep.empik.com
→❸ http://www.amazon.com
→❹ http://www.merlin.com.pl

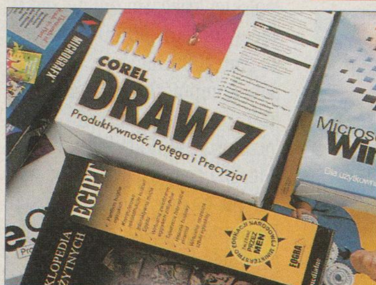
Numer 20/99

W następnym numerze:

za dwa tygodnie w środę 22 września

Temat z okładki

Rodzina programów



Programy na twoim dysku

Kupujemy komputer. Na twardym dysku jest już system Windows, który zawiera sporo pożytecznych programów. Co zrobimy za ich pomocą? A gdy chcemy wykonać jakieś bardziej skomplikowane prace? Komputer ŚWIAT objaśni, do czego służą najpopularniejsze programy

Test sprzętu

Komputery



Idziemy na całość

Od poprzedniego testu komputerów minęło już pół roku (jak ten czas leci...). Pora znów sprawdzić pełne zestawy. Tym razem Komputer ŚWIAT testował sześć komputerów multimedialnych z procesorami Celeron, przeznaczonych przede wszystkim do użytku domowego

Test programów

Odtwarzacze mp3



Komputerowe koncerty

Piosenki zapisane na dysku w postaci plików mp3 zajmują mało miejsca i to zdecydowało o popularności tego formatu zapisu dźwięku. Coraz więcej jest programów do odtwarzania takich plików. Test Komputer ŚWIATA podpowie, którymi z nich warto się zainteresować

Dla ambitnych

Liczymy wydatki



Domowy Balcerowicz

Arkusz kalkulacyjny Excel potrafi policzyć prawie wszystko, pod warunkiem że wpiszemy odpowiednie liczby i formuły. Komputer ŚWIAT pokaże, jak za jego pomocą planować domowy budżet; jak obliczać średnie wydatki dzienne i sprawdzać, kiedy zaszaleliśmy z pieniędzmi

Gry

Kosmiczne wyzwania



Gramy w Gwiezdne wojny

Premiera Mrocznego widma, pierwszego epizodu sagi Gwiezdne wojny, zwróciła uwagę na gry oparte na tych filmach. Komputer ŚWIAT testuje osiem takich gier. Jest wśród nich gra przygodowa, są symulatory i wyścigi pojazdów kosmicznych oraz zręcznościówki

Nasze tematy mogą ulec pewnym zmianom pod presją aktualnych wydarzeń

Nasz zespół

Komputer ŚWIAT


Wiesław Małecki


Mariusz Ziomecki
szefowie zespołu redakcyjnego


Andrzej Dziurdzikowski
sekretarz redakcji


Agnieszka Al-Jawahiri
z-ca sekretarza redakcji


Łukasz Czekajewski
szef software


Wiesław Buszman
szef hardware

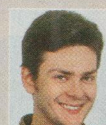

Piotr Kwiatkowski
redaktor hardware


Jacek Trojański
szef telekomunikacji


Tomasz Kozłowski
redaktor hardware


Piotr Ceregra
redaktor software


Tomasz Przyjemski
redaktor software


Piotr Durski
reporter


Paweł Szpecht
redaktor nowości


Marcin Mazur
logistyka


Bogusław Mazur
szef studia DTP


Igor Majorkiewicz
redaktor graficzny


Katarzyna Ochelska
redaktor graficzny


Marcin Góral
redaktor techniczny


Magdalena Stopka
fotoedytor


Katarzyna Tez
sekretariat

Współpracownicy: Ziemowit Buchalski, Bartłomiej Dramczyk (online), Paweł Gromada (fotograf), Przemysław Kańtoch, Grzegorz Kordas (gry), Marcin Krupski, Maria Lipszyc (korekta), Marcin Lis, Agnieszka Marchlewska, Marcin Misaczek (tłumaczenia), S. Pawel (rysownik), Iwona Wiśniewska (tłumaczenia)

Adres Redakcji: Komputer ŚWIAT, Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park). Telefony: **sekretariat:** (022) 608 40 50; **faks:** 608 40 77; **sekretarz redakcji:** 608 40 73; **szef działu software:** 608 42 24; **szef działu hardware:** 608 40 82; **red. online:** 608 42 19; **studio graficzne:** 608 40 43

E-mail: redakcja@komputerswiat.pl
Adres WWW: www.komputerswiat.pl
Wakacyjny konkurs: konkurs@komputerswiat.pl
Najniższe ceny w kraju: oferty dystrybutorów (do 10 pozycji) prosimy nadsyłać faksem pod numer (022) 608 40 77

Listy do redakcji, pytania do specjalistów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu, podane wyżej

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam i ogłoszeń

Prenumerata: Poczta Polska, RUCH

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, Sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański. **Dyrektor Generalny:** Robert Sandmann. **Dział Reklamy:** Guenter Schaefer, tel. 608 40 11. **Dział Promocji:** Kinga Dubicka-Chmielewska, tel. 608 40 57. **Dział Kolportażu:** Dariusz Piekarski, tel. 608 40 01. **Produkcja:** Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44. **Dział Imprez Specjalnych:** Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02. **Księgowość:** Janusz Bąk, tel. 608 40 30. **Przygotowalnia:** Amos Poland, tel. 663 78 02. **Druk:** PPW UNIPROM SA Warszawa, ul. Mińska 69, tel. 810 49 57, faks 810 57 06



Fot. PAP/CAF, Paweł Gromada, Free, Forum, Syrena